Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, maj 1995

TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

38/5

Dark Forces

KYRANDIA III

UFO 2

KOMIKSOWIADANIE

SCENARIO
(obrazki z wystawy)

1. Hashaqu-Fu jadł właśnie pizzę hawajską, gdy zauważył w niej kawałki ananasa. Zaczął sobie kojarzyć, że ananas kojarzy się z bananem, a banan... (Haszaqu grzebie w pizzy)

2. W tym czasie w republice bananowej Krwawy Dyktator rozpętując jedną ręką wojnę domową, drugą uwięził wielu zakładników i co gorsza nic za nich nie chciał. (Pan dyktator i banany)

3. Organizacja Bardzo Zjednoczona uznała to za bardzo podejrzane (tu sala konferencyjna i kilku panów w niebieskich beretach mówi: „To jest bardzo podejrzane").

4. Hashaqu-Fu przypomniał sobie właśnie o tajnej i niesłychanie niebezpiecznej misji w republice bananowej, o której nic dziwnego, że zapomniał, wszak jest tajna i niesłychanie niebezpieczna. (Haszaqu rozmyśla uderzając się ręką w czoło: „O rany miałem wykonać misję bardzo tajną i niesłychanie niebezpieczną").

5. Hashaqu-Fu natychmiast wyrusza (dziura w ścianie w kształcie Haszaka).

6. Po drodze niszczy oddział ORMO przeprowadzający dzieci przez ulicę (scena z walk ulicznych)...

7. ...i peleton Wyścigu Pokoju (kryterium uliczne).

8. Używając tajnej kombinacji klawiszy, tajnym zwodem minął budkę strażnika (szlaban, strażnik na granicy republiki bananowej, rozwalony szlaban, strażnik przewieszony, ledwo żywy, przez szlaban, herb republiki bananowej – banan pod ananasem i napisem „Republic of B'ananas").

9. Dociera do budynku, który jest ekstremalnie tajną kryjówką Krwawego Dyktatora (budynek z małym wejściem, nad którym widnieje olbrzymi napis „Kryjówka fenomenalnie wręcz ukryta Krwawego Dyktatora, licznik zakładników nieustannie się zmniejszający, plakat „Zakładnikas for Sale", „Second Zakładnik FREE", „Sezonowa obniżka Zakładników").

10. Wpadł do budynku jak burza. W kolejnych pokojach odnajdywał zakładników (ludzie zakładający różne rzeczy: spodnie, czapki, jarzeniówki, dwóch kolesi mówiących: „no to zakład" i podających sobie ręce).

11. Przed nim pojawiły się już tylko pancerne drzwi, które wcale nie był pancerne tylko drewniane, a właściwie ze sklejki, a tak naprawdę to były otwarte (Haszaqu dobiegający do otwartych drzwi).

12. Ostateczna walka nadeszła. Hashaqu-Fu stanął oko w oko (jedno przymrużył), z Krwawym Dyktatorem (za biurkiem siedzi sobie niewielki, niepozorny, lekko łysiejący, biedny pan, który mówi do swojej sekretarki: „Pani Marysiu będę dyktował").

13. To były ostatnie słowa jakie powiedział Krwawy Dyktator do Blody Mary. Hashaqu-Fu był bezlitosny i przeszedł ludzkie pojęcie (i tu Haszaqu przydeptuje rozpłaszczone ludzkie pojęcie).





Pan Dyktator, Zakładniczka i banany.





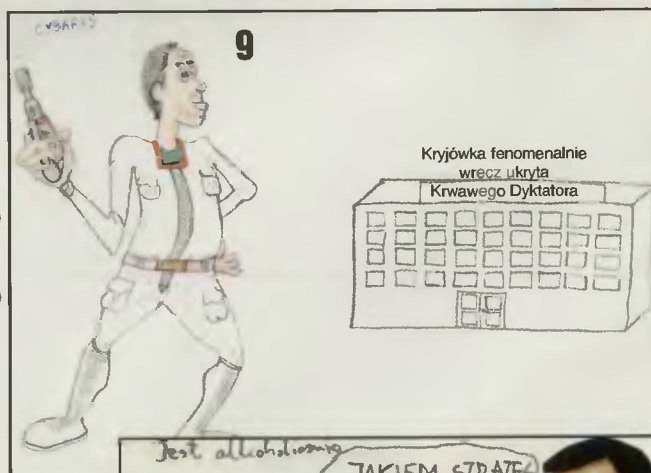


6

7 (zdjęcie odjechało)

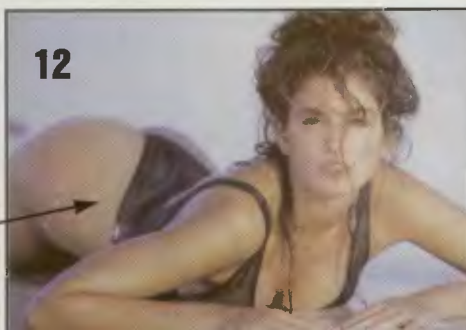


(w każdym razie ananas)

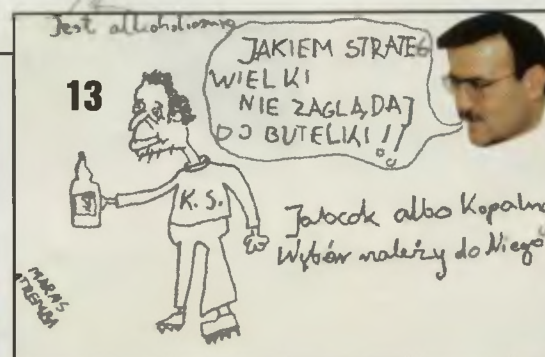


10 (nie do zilustrowania)

11 (tak samo)



Pani Marysia





menu

ZA MIESIĄC:

HELL - CYBERNETYCZNY THRILLER

BIOFORGE

DREAMWEB

Strasznie i śmiesznie

Wiosna, ciepełko i niemal tydzień wolnego rozleniwia. Zanim jednak przejdziemy do tych przyjemnych rzeczy, musimy wspomnieć o rzeczy nieprzyjemnej, dzięki czemu przyjemność płynąca z czytania o rzeczach przyjemnych będzie spotęgowana przez przesunięcie punktu wyjściowego do strefy doznań nieprzyjemnych, a więc zwiększenia tym samym skoku amplitudy przyjemności.

A więc...drożejemy! I nic na to nie możemy poradzić.Całość podwyżki nie idzie na naprawę przyrządu do jazdy Naczelnego (tego niedawno rozbitego), nie na wystawną imprezę Dobrochny, którą ta ostatnio była zorganizowała, ani nawet nie na artystycznie spalony przez Haszaka zasilacz do jego własnego komputera, lecz niestety na spłacenie podwyżki cen druku (ten liczony jest w markach, a marka idzie w górę). Do tego doszło zwiększenie podatku od papieru, na którym jesteśmy drukowani (wiadomo, błyszczy się – znaczy luksus) i stało się.

Pora przejść do rzeczy radosnych. Otóż zdarzyło się nam parę świąt, jak to w maju. Gracz jak każda jednostka społeczeństwa powinien sięgnąć do głąbu swego jestestwa i nadać tym świętom sens adekwatny do jego miejsca w społeczeństwie. A gdzież jego miejsce? Oczywiście przy komputerze!

I tak oto mamy 1. maja Święto Pracy. Tu znawcy tematu dzielą się na dwa obozy. Pierwsi uznają owo święto za prowokację mającą na celu oderwanie graczy od komputera i wyjście na pochód. Inni uważają je za pożyteczne pod warunkiem, że czci się je pracą, czyli spędza przed komputerem. Kolejne święto, 3. maja, jest ideologicznie obojętne, choć miło, że naszemu parlamentowi coś mądrego udało się coś uchwalić (szkoda, że 200 lat temu), mimo że nic z tego później nie wyszło. Ostatnim świętem jest Dzień Zwycięstwa. To najważniejsze święto państwowe dla każdego gracza, bowiem przecież w każdej grze walczy się o zwycięstwo (masochistów nie liczymy). Przy okazji wypada pamiętać o wszystkich, którzy wzięli udział w grze strategiczno-ekonomiczno-strzelanej pt. II Wojna Światowa, która realizmem przerastała, niestety, o niebo wszelkie dotychczasowe próby virtual reality. Małym testem na inteligencję dla graczy było przeniesienie tego święta z wtorku na poniedziałek, aby pracować w sobotę. Każdy, kto poprawnie rozwiązał łamigłówkę, po co to zrobiono, może już się czuć zwycięzcą.

Poświętowaliśmy zatem nieco, a tu w wielkiej polityce się dzieje. Po pierwsze policja przeprowadziła w rocznicę urodzin Lenina akcję na terenie warszawskiej giełdy komputerowej i stała się szczęśliwym (choć chwilowym) posiadaczem komputerów, 2800 dyskietek, 34 dysków CD-ROM i jednego samochodu wartych łącznie 21,3 miliarda starych zł (wszystkiego tego nie liczyliśmy; podajemy za „Gazetą Biuro-Komputer"). W 3 dni później zlikwidowano piracką kopiernię oprogramowania zabezpieczając sprzęt i oprogramowanie o wartości ok. 20 mld starych zł. Część zatrzymanych otrzymała dozór policyjny.

Po drugie jedna z konkurencyjnych redakcji (nazwijmy ją dla porządku A) porównała swe pismo z pismem drugiej konkurencyjnej redakcji B i wyszło jej niespodziewanie, że jedna strona redakcyjna jest u niej tańsza. Nie ulega wątpliwości redakcja A postąpiła bardzo nieetycznie, co zresztą ujęto w odpowiednich aktach prawnych dotyczących nieuczciwej konkurencji. Nie wiemy czemu w redakcji A nagle ilość zaczęła przechodzić w jakość i nie będziemy w to wnikać, ale Ponieważ chcielibyśmy, by redakcja A potrafiła uczciwie reklamować swe pismo (nie chcemy wierzyć, że nie chciała), dajemy jej wzór do naśladowania, pisząc jednocześnie prawdę, całą prawdę i tylko prawdę:

W TS jedna roboczogodzinostrona redakcyjna jest o wiele tańsza niż w zwykłym piśmie o grach komputerowych. Czy chcesz czytać pismo nie dość, że zwykłe, to jeszcze drogie? Nie? Więc czytaj niezwykły TOP SECRET.

I to by było na tyle. Wszystkim dzieciom wszystkiego najlepszego z okazji Dniu Dziecka, wszystkim dorosłym kondolencje z tego samego powodu.

Podpisał Triumwirat
dla odmiany w składzie
Emilus & Sir Haszak
(wszyscy wiosenni)

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZESPÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietras, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiucczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
DTP: Studio DTP Wydawnictwa (02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 15-18
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje „RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa
370044-1195-139-11

co nowego?



21th Century Entertainment wydał „Pinball Special Edition" na PC-CD. Nie jest to nic innego, jak połączone siły „Pinball Dreams" i „Pinball Fantasies". Jakkolwiek gry są dobre, trzeba przyznać, że konfiguracje w jakich ostatnio 21st Century sprzedaje swe pinballe zaczynają przerastać powoli nasze możliwości percepcyjne (mix na wszystkie sposoby). Ale widać wiosna przyszła, a wydać coś trzeba.

Sir Haszak

Alien Breed: Tower Assault

Właściciele pecetów, a przy tym fani strzelanek powinni czuć się usatysfakcjonowani. Firma Team 17 wypuściła bowiem wersję „Alien Breeda" na ich komputery, wydaną wcześniej na Amigę. W grze sporo wrogów, miny, działa i inne nieprzyjemności – niezła zabawa. Grę w Polsce wyda firma MarkSoft.

Pałcjusz

P.S. Właśnie ukazały się kompaktowe wersje gry, zarówno na CD-32 jak i na PC.



Te i owe sprawy porządkowe

Po pierwsze chcielibyśmy przeprosić, za zamieszczenie starego adresu w poprzednim numerze TS. Sami nie wiemy jak to się stało, bo wszyscy już go zapomnieli.

Po drugie chcąc ułatwić dostęp do redakcji podajemy nasze adresy do Internetu. Do Naczelnego należy pisać pod – **borek@.it.com.pl**, do Sir Haszaka – **haszak@.lt.com.pl**, a do Emilusa – **emilus@.lt.com.pl**.

Poza tym chcielibyśmy poinformować, że opis gry „Unquenchable Desire" był dowcipem primaaprilisowym przesuniętym o miesiąc z przyczyn obiektywnych. Mamy jednak nadzieję, że kiedyś powstanie tak frapująca gra.

Action Soccer

Amatorzy piłek nożnych grający na automatach znajdą w tym pecetowym produkcie UBI Soft coś dla siebie, bowiem grafika jest całkiem zbliżona to gier automatowych. Sporo opcji i zdecydowanie zabawowe podejście autorów do tematu sprawiają, że gra się w to nieźle, choć nie będzie się on podobał miłośnikom wiernego odtwarzania składów drużyn. Brak w nim także jakichkolwiek opcji menedżerskich.



Pałcjusz

Casino Tournament of Champions



Program, jak sama nazwa wskazuje, przenosi nas do kasyna, gdzie można zagrać w oko, ruletę, pokera i parę innych gier, o ile oczywiście ma się komputer PC. Całość wygląda na pierwszy rzut oka dość przyjemnie: obstawiamy żetonami, wygrywamy, zagraniami pulę i idziemy do domu. Można zmierzyć się w turnieju grając po kolei we wszystkie gry, które dostępne są w kasynie.

Pałcjusz

Apache Longbow

Jak chwali się firma Digital Integration wydająca grę, „Apache Longbow" ma być najwierniejszym, o ile nie jedynym, symulatorem śmigłowca Apache. Polatać można będzie nad Koreą, Cyprem i Jemenem w 10 misjach treningowych, 60 bojowych i 3 kampaniach. Ciekawą propozycją jest opcja gry dla dwóch graczy, w której mogą oni współpracować jako załoga śmigłowca (można latać też przeciw sobie) oraz możliwość gry sieciowej dla 16 osób podzielonych na dwa zespoły. Wymagania sprzętowe zaczynać się będą od 486 SX/25, SVGA VLB, CD i 4 MB RAM choć oczywiście najlepszy, zdaniem autorów, byłby Pentium 90, SVGA 64-bitowa PCI, CD 4x i 16 MB RAM.



Pałcjusz

Operation Combat 2

Ta prosta, a jednocześnie bardzo wciągająca pecetowa gra strategiczna, zawierająca kilkanaście typów oddziałów (w tym łodzie i samoloty) i kilka map do przejścia, została niedawno wydana przez firmę L.K. Avalon. Reguły łatwe do przyswojenia, sporo opcji i niewielkie wymagania sprzętowe powinny mu zjednać sporą rzeszę zwolenników spośród graczy dopiero zaczynających przygodę ze strategią, choć weterani też znajdą w niej coś dla siebie. Recenzja gry znalazła się w TS 3/94. Cena – 29,50 zł.



Sir Haszak

Baldies

Gra, będąca skrzyżowaniem „Settlers" z „Populousem", zrobiona została przez firmę Gametek z poczuciem humoru. Będąc dowódcą jednego narodu musisz eksterminować przedstawicieli innego narodu, zamieszkującego w sąsiedztwie, ale sposób w jaki to robisz jest prześmieszny (sidła, miny – niby nic wyrafinowanego, ale dobrze podane). Prócz walki będziemy też wątek ekonomiczny. Do dyspozycji będzie 100 scenariuszy np. średniowiecze, dżungla. W przerwach można będzie obejrzeć animacje, których bohaterami są łysole do złudzenia przypominający postaci z filmu „Sąsiedzi".



Sir Haszak

Expert Chess

Nowe szachy pod Windows wykorzystują dobrodziejstwo mnogości okien, które można otworzyć. Nie to jest jednak nowością. Możemy grać jedynie z pojedyncze partie, ale dobierając poziom komputera (regulacja długością i głębokością namysłu) jednocześnie wyznaczamy jaki ma on ranking, czyli ile zyskamy punktów wygrywając z nim. Gra ma poza tym niezbyt dobrze dobrane kolory figur i szachownicy, utrudniające przegląd sytuacji.



Pałcjusz

Za Żelazną Bramą



Tylko TY jesteś w stanie rozwiązać bunt (eksterminować uczestnikówi) w więzieniu dla zdegenerowanych robotów. Gra przypomina znanego z PC „Wolfensteina", z tym że ściany labiryntu nie są texturowane, tylko cieniowane, za to cała gra jest dużo ciekawsza – oprócz strzelania trzeba jeszcze czasem trochę pomyśleć. Rewelacyjnie dobra (i szybka!) grefika oraz znakomita oprawa dźwiękowa stwarzają swoistą atmosferę. To pierwsza na naszym rynku gra tego typu przeznaczona na Amigę 1 MB, w dodatku całkowicie polska! Gra została wydana przez firmę EGO z Wrocławia.

BADJOY

Funball

Całkiem przyjemna gra logiczna na PC. Mamy pole złożone z wnęk. W nich spoczywają losowo rozłożone kule w dwóch kolorach i o różnych wielkościach. Wnęki również są różnych rodzajów – dzięki temu kule mogą się zaklinować, zostać zniszczone, opancerzone itp. Kule mogą się łączyć, dzielić, wchłaniać kule przeciwnego koloru. Celem gracza jest zniszczenie wszystkich kul przeciwnika znajdujących się na planszy. Niby nie rewelacyjnie wykonana gra, a cieszy.



Pałcjusz

Campaign 2

MarkSoft wydał w maju tę grę firmy Empire na Amigę, PC i PC-CD. „Campaign 2" to rzadkie połączenie strategii umożliwiającej rozgrywanie konfliktów zbrojnych, które wybuchły po II wojnie światowej, z symulacją pozwalającą zasiąść w czołgu czy za sterami helikoptera. Pole walki zostało przy tym wykonane w grafice wektorowej, co nie wygląda może rewelacyjnie w dobie texture-mappingu. Dostępny jest za to edytor scenariuszy oraz, prócz podręcznika do gry, obszerny katalog uzbrojenia obejmujący maszyny naziemne i powietrzne kilkunastu państw oraz album zdjęć z pól walki. Pełny opis ukazał się w TS5/94.



Sir Haszak

Hannibal

Gra nie jest z pewnością nowa bowiem notkę o niej zamieściliśmy już w TS 4/94, ale powróciła ona za sprawą firmy Krisalis, która wydała ją pod koniec zeszłego roku. Niemal dwa miesiące temu Mirage wydała ją w polskiej wersji językowej. Nie jest to może wersja całkowicie polska, gdyż brak polskich liter, ale nawet polskawość z pewnością ułatwia podbój Rzymu. W grze bowiem wcielamy się w dowódcę wojsk kartagińskich podczas II wojny punickiej. Cena wersji na na PC – 47,58 zł.

Sir Haszak

Misja Harolda


Pochłaniacz bajtów

Niby kolejna polska przygodówka a jednak wnosi sobą coś nowego, tym czymś jest świat w którym grę rozgrywamy. W Systemie Pixeli (znajdującym się w Sieci komputerowej) dzieje się coś złego, chodzą pogłoski o grasującym Bandycie Systemu, czy tak jest to musi wyjaśnić super specjalny agent Harold. Grafika bardzo porządnie wykonana, niezła fabuła, zadania do rozwiązania, wszystko po to byśmy dobrze się bawili – co mamy zapewnione. Gra ukaże się na Amigę na początku lipca . Wydawcą jest firma MarkSoft.

EMILUS

Legends



Jako indiański chłopiec (posiadający Amigę 1200) masz udowodnić, że jesteś godzien miana prawdziwego wojownika. Musisz wyruszyć w poszukiwaniu legendarnego talizmanu. Oprócz walki z licznymi przeciwnikami trzeba będzie rozwiązać także kilka zagadek (takich w stylu „Dizzy'ego"). Cała gra jest okraszona dużą dozą humoru. Grafika bardzo przyjemna i kolorowa, muzyka miło pleści nasze uszy, a zabawa jak zwykle z produktami firmy Krysalis zapowiada się świetna...

BADJOY

Hell



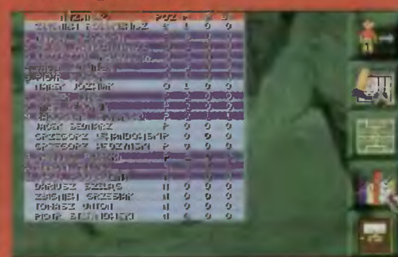
„HELL" jest przygodówką osadzoną mocno w klimacie cyberpunk. Grę zaczynamy jako dwaj agenci Gideon (mężczyzna) i Rachel (kobieta), których oboje w nocy zaskoczyły rządowe jednostki siepaczy, mające za zadanie zlikwidowanie ich dwoje. Cały pic polega na tym, że na ogół to tych dwoje nagrywało ludzi do likwidacji. Należy dowiedzieć się jak najwięcej o tym incydencie, a im bardziej będziemy się zagłębiać, tym bardziej sprawa stawać się będzie zagmatwana. Okaże się nawet, że w sprawę zamieszane są demony, ale o tym już w samej grze. Grę na PC-CD wydała firma Gametek, a w Polsce rozprowadzać ją będzie Licomp.

EMILUS

Liga polska

Tytuł tej gry jest tak naprawdę jeszcze nie ustalony, ale wygląda na to, że będzie to pierwszy menedżer ligi polskiej, w dodatku rodzimego pochodzenia. Wydania podjęła się firma MarkSoft. Ma wszystkie podstawowe funkcje i trochę bajerów. Ligową przygodę zaczynamy z III ligi. Oglądaliśmy tylko wersję beta, więc o zaletach i wadach przyjdzie napisać w obszernej recenzji (mamy nadzieję, że rychło), ale jeśli chodzi o grywalność, obecna wersja prezentuje się nieźle.

Sir Haszak



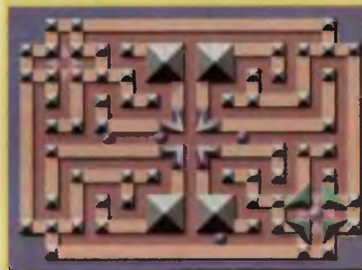
A2600



Pod tym dość tajemniczym tytułem kryje się 15 gierek z konsoli Atari A2600, które firma Activision przeniosła pod Windows. Wśród nich znalazł się słynny „Pitfall" oraz „Grand Prix" czy „Kaboom". Wszystko jakością dorównuje małemu Atari, czyli wyciśnie łzy byłym jego posiadaczom, którzy przesiedli się na PC. Nie wygląda to może specjalnie, ale z pewnością dostarczy trochę rozrywki, głównie zręcznościowej w odróżnieniu od dotychczasowych, w większości logicznych gier pod Windows.

Pałcjusz

Mega Maze



Coś małego, logicznego... Dziwne tylko, że aż na CD, w końcu takie rzeczy zwykle się mieściły na jednej, góra dwóch dyskietkach 1.44 W labiryntach znajdują się kulki – poruszające się wszystkie naraz w tym samym kierunku, chyba, że przeszkadzają w tym ściany. Zadanie – z grubsza rzecz biorąc – sprowadza się do przeniesienia jednej z kulek w określone miejsce. Żeby nie było zbyt łatwo, kulki w momencie zetknięcia robią BUM i koniec zabawy. Całość sympatyczna i prosta, jak na możliwości peceta – aż za prosta.

Robaquez

Inordinate Desire



Oto gra strategiczna łącząca w sobie elementy walki w powietrzu, do czego mamy różne typy myśliwców, i na lądzie, gdzie ciężar walki biorą na siebie jednostki pancerne (nie są oczywiście jedynym rodzajem broni). Wszystko dzieje się w przyszłości. Na pierwszy rzut oka działania naziemne przypominają „Battle Isle" (zwłaszcza ikony jednostek), ale grafika już jest zdecydowanie inna. Za miesiąc ukaże się opis w „Jest taktycznie!". Gra wydana na PC-CD przez Black Legend w Polsce będzie sprzedawana przez firmę Mirage.

Sir Haszak

Omar Sharif Bridge II

Firma Oxford Softworks wydał już drugą część tego programu brydżowego. Niewiele na pierwszy rzut oka różni się ona graficznie, zmieniła się natomiast nieco konwencje licytacyjne, którymi gra progrem. Za krótko grałem, by ocenić siłę gry programu, ale można już powiedzieć, że z pewnością nie wszystkie wady pierwszej części zostały wyeliminowane. Obszerniejszy opis w jednym z najbliższych numerów.

Sir Haszak



Last Dynasty

Sierra wkracza na nowe tereny. Moloch zastygły do niedawna w przygodówkach, za sprawą francuskiego łącznika – Coctel Vision (to ci od Goblinów) – ma zamiar niedługo wypuścić pełnokrwisty symulator kosmiczny połączony z trójwymiarową strzelanką w stylu „DOOM". Kiedy dostałem kompakt z demkiem i przeczytałem Windows Required, byłem w szoku i pełen najgorszych przeczuć. Miałem rację. Gra na najszybszym obecnie procesorze 486 po prostu się wlecze. Jażeli nie posiadacie Pentium 90, możecie spokojnie o „Last Dynasty" zapomnieć.

LAST ROOSHKEEN (IN SPACE)



Super Street Fighter II Turbo

Wraz z filmem na pecety wchodzi gra o znajomym tytule. Tym razem nie jest to kolejna nieudana mutacja „Street Fightera", ale nowa gre firmy Gametek wydana na PC i PC-CD. Z ładniejszą grefiką, płynniejszą animacją, 16 przeciwnikami z 16 państw, z nowym złym panem na końcu. Wprowadzone zostały dodatkowe uderzenia, punktowanie za pierwszy cios i inne. Pojedynki można będzie rozgrywać na różnym poziomie trudności, ale i przy różnej prędkości gry (nowość!). To może być renesans Ulicznego Wojownika, a jak będzie dowiemy się najwcześniej na początku kwietnia 1995. Dystrybutorem gry w Polsce będzie Licomp.



EMILUS

Super League Manager

Menedżerów drużyn piłkarskich na Amigę ukazało się na rynku mnóstwo, ale i ten jeden przyjemny – zwłaszcza że prezentuje się dobrze. Nie można o nim powiedzieć, że wnosi coś nowego, poza nazwą, ale wart jest zagrania. Graficznie zroblony przyzwoicie, muzycznie nienajgorzej. Największym jego osiągnięciem jest poziom rozgrywki. Aby wygrać trzeba umieć połączyć kilka faktów zamieszczanych w gazetach sportowych, zastosować odpowiednia taktykę, umiejętnie wykorzystać finanse i umieć być w odpowiednim czasie we właściwym miejscu. Z pozoru gra jest przeciętna, ale po kilku godzinach grania można zauważyć jej zalety – warto spróbować.

EMILUS

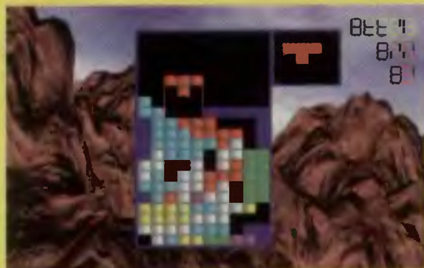


Flying Tigers

Jako bohater ludzkości musisz zapobiec knowaniom terrorystów z przyszłości, którzy wykorzystując wędrówki w czasie chcą „poprawić" historię. Czas zająć miejsce w super statku, zapiąć pasy, poprawić lusterko wsteczne i rozpocząć trudną misję ratowania świata od roku 1943. Strzelanka z typu tych, co kiedyś bawiły. Widok z góry, statek łatwy w sterowaniu, strzelamy z działek do wylatujących z przodu wrogów, a dołem przepływa krajobraz. Gra się wyśmienicie – całkowite wyłączenie wyższych funkcji mózgu z jednoczesnym „wciąganiem" w grę. Wszystko to dla właścicieli PC.

EMILUS

Tetris

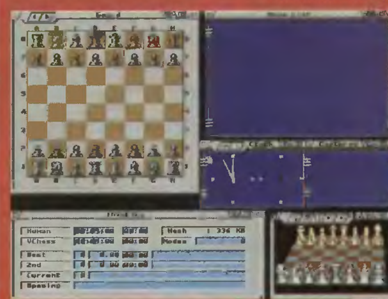


Trudno nazwać jakąś specjalną nowością, bo temat oklepany, jedynie wykonanie nowe – ale w niczym nie wybijające się ponad średnią innych tego typu produkcji. Piszemy o nim raczej z obowiązku (bo pojawił się na horyzoncie i wpadł nam w ręce), niż z potrzeby podzielenia się informacją.

Robaquez

Virtua Chess

Kolejne szachowe szaleństwo na PC, tym razem z kilkoma nowymi elementami. Oprócz graficznego wystroju, podziału na w pełni przesuwalne i zmienialne okna poszczególnych działań, mamy dostępne okno szachownicy 3D. Możemy ją przewracać na wszystkie strony, zbliżać, oddalać, wszystko czego sobie zażyczymy. Gra posiada możliwość grania z kilkoma graczami w sieci. Wydawcą jest Titus.



EMILUS

Inferno HD



Firma Ocean wypuściła na peceta dyskietkową wersję piekielnej strzelaniny łączącej w sobie cechy „Dooma" z symulatorem lotu. Oczywiście zniknęły wszystkie bardziej zaawansowane animacje, pozostało mięsko (nie tylko takie jak widać na obrazku). Prawdopodobnie tę wersję wyda Mirage. Pełny opis wersji CD znalazł się w TS 3/95.

Pałcjusz

Full Throttle

Harley, droga i wolność – od tego się zaczyna przygoda. „Full Throttle" to gra inna niż wydane dotychczas. W Lucas Arts, firmie produkującej grę, nazwali ją graphic-adventure. Jest to coś pomiędzy filmem interakcyjnym (w stylu „SPACE ACE") a fenomenalnie zrobioną przygodówką. W grze wcielamy się w Bena, szefa gangu harleyowego Polecats. Jego dzień, a nasza przygoda, rozpoczął się w brudnym cuchnącym koszu na śmieci – kto go tak urządził, gdzie są kluczyki do Harleya i co jest grane, to pytania, na które trzeba znaleźć odpowiedzi. Grafika w grze to istny majstersztyk, muzyka taka, że nic tylko wsiadać na motor i szablę chwytać. Już wkrótce pojawi się u nas na PC-CD (8 MB RAM wymagane)!

EMILUS



Iron Assault



Firma Virgin wypuściła coś na kształt „Wolfensteina" zmieszanego z „Syndicatem". Ma się zlecone zadania (rozstrzelać przeciwników, coś uratować), dobiera roboty i uzbrojenie do nich i wyrusza się w teren, wyglądający dość nierewelacyjnie w dobie „Dooma". Owszem jest texture mapping, ale wszystkie ściany łączą się pod kątem prostym. Ale to dopiero pierwsze wrażenia. Gra wydana została na PC-CD.

Pałcjusz

Giełda Światowa

Zostań biznesmenem na skalę światową! Takim właśnie hasłem producenci zachęcają nas do sięgnięcia po tę w pełni polską grę. Pomysł stary jak świat, gra na giełdzie, jednak dobrze rozwinięty w miłą strategię handlową. Działamy na dziesięciu giełdach światowych, kupujemy towary, sprzedajemy, transportujemy je pomiędzy giełdami, szukamy taniego transportu, musimy brać pod uwagę cło, podatek, itd. Zabawa przednia! Gra wydana przez firmę EXE działa na Amidze.



EMILUS

Virtual Pool

„Virtual Pool", jak sama nazwa wskazuje, to kolejne przeniesienie na peceta stołu bilardowego, wykonane tym razem przez firmę Interplay. Masa opcji podglądu stołu (włącznie z tym, co się stanie z białą bilą i bilami, w które ta uderzy), przyjemny rag-time'owy podkład muzyczny, sporo rodzajów rozgrywek do wyboru, wysoka rozdzielczość grafiki, płynna animacja bil i dość realistyczny sposób obchodzenia się z kijem, sprawia, że w to da się grać (na pierwszy rzut oka).

Sir Haszak



Flight Commander 2

Ta gra to fantastyczna strategia! W grze wcielamy się w głównodowodzącego sił powietrznych – załóżmy, że jednego z mocarstw. Interfejs graficzny podobny trochę do „V4V", ale bez heksów i żetonów. Zamiast tego mamy planszę z zaznaczonymi samolotami, wyrzutniami rakiet, pagórkami, zabudowaniami, itd. Grę rozgrywamy w turach, podczas których możemy: odpalić rakiety, sterować danym samolotem, zmienić ciąg, namierzyć cel, i wiele innych. Wszystko jest niewiarygodnie wręcz łatwe w obsłudze, zabawa świetna, a przy okazji można się czegoś nauczyć – w grę wbudowana jest encyklopedia z danymi na temat uzbrojenie i samolotów. Gra wymaga Windows.



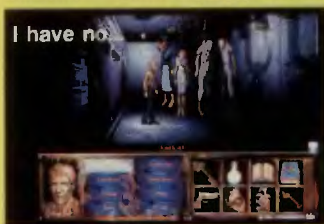
EMILUS

CO NOWEGO?

Dzisiaj – tak jak w poprzednim numerze – kontynuujemy zapowiedzi. Kilka spraw o których wspominałem w zeszłym miesiącu już się wyjaśniło – np. **Machiavelli The Prince** okazał się być niczym innym, jak odrobinę podrasowanym **The Merchant Prince**, którego Haszak opisywał w zeszłym roku. W nasze ręce w międzyczasie wpadł również **Bioforge**, walczy z nim Rooshkeen, przez chwilę mieliśmy również w ręku **Hammer of the Gods**. To tyle uwag dodatkowych, jedziemy dalej z tym koksem...

Cyberdreams

I have no mouth, and I must scream – horror, przygodówka,



oparta w dużym stopniu o opowiadanie pod tym samym tytułem, napisane przez Harlana Ellisona (Nie znacie? To idźcie do księgarni, na pewno traficie na jakąś jego książkę). **Dark Seed II** – druga część gry wsławionej jako pierwsza (?) przygodówka chodząca w trybie



256 kolorów w podwyższonej rozdzielczości. **Cyberrace** – futurystyczne wyścigi na śmierć i życie w ponurej scenerii dalekich planet (czy wszystkie dalekie planety muszą być ponure? Błeeee...) **Hunters of Ralk** – RPG, umieszczone w dalekiej przyszłości „in a galaxy far, far away". W tworzeniu gry pomagał jeden z twórców systemu AD&D.

US Gold

The Riddle of Master Lu – przygodówka, umieszczona w 1936 roku, tuż przed drugą Wojną Światową. **Wetlands** – pościg za niebezpiecznym typkiem usiłującym zniszczyć każdą planetę na jaką się natknie po drodze. **Harpoon II** – dwa nowe zestawy scenariuszy, **Cold War** i **Westpac**. **Dagger Fall** – drugą część The Elder Scrolls, podobno lepsza, ma mieć o dziwo wersję dyskietkową! **Zorro** – zręcznościówka z takim panem w czarnej masce na nosie w roli głównej. **Buried in Time** – przygodówka, w jakimś stopniu związana z podróżami w czasie.



Jetfighter III – symulator myśliwca, graficznie chyba niezły, co do reszty trudno się wypowiadać. **Multimedia Celebrity Poker** – ta-



ki poker, pozostałymi graczami są aktorzy z Hollywood. **Ultimate Pinball** – jakiś humbug, bo nawet nie pokazali screenshotów, tylko twierdzą, że będzie najlepszy ze wszystkich pinballi pod Słońcem. **1830 Railroads & Robber Barons** – coś w stylu „Transport Tyco-



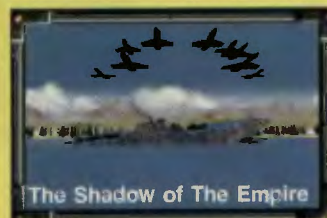
ona", ale podobno lepsze. **Heroes of Might and Magic** – strategia, coś pośredniego między Warlords i Master of Magic. **Jet Ski Rage** – wyścigi na ślizgaczach, wszystkie chwyty dozwolone. **Links 386 CD** – o, przepraszam, o takich rzeczach jak coś starego wydanego na nowo na CD miałem nie pisać. **Hammer of the Gods** – strategia,



jako wiking masz za zadanie podbić (lub wybić) wszystko, co się rusza w Europie, a może i nie tylko. **Flight Commander 2** – takie dziwne coś pod Windows, dowodzisz kluczem myśliwców. Na Amigę szykuje się tylko **Super Street Fighter II** (zresztą nie tyle się szykuje, co już jest). Teraz będą konsole: **Flashback** (prawie na wszystko); **Mega Man** (Sega); **Feverpitch Soccer** (SNES, Mega Drive) – można grać, można faulować; **Izzy's Quest for the Olympic Rings** (SNES, Mega Drive) – Izzy to oficjalna maskotka olimpiady w Atlancie 1996; **Indiana Jones' Greatest Adventures** (Mega Drive) składanka kawałków z filmów nadających się do przerobienia na zręcznościówki.

Blue Byte

Dr. Drago's Madcap Chase – przeniesiona pod Windows gra planszowa, wyścigi przez całą Europę – kto pierwszy dojedzie do celu zdobywając najwięcej gotówki – wygrywa. **The Shadow of The Empire** – coś jakby następna



część Titan's Legacy, tym razem pod Windows. **Albion** – RPG, chwilami grafika w stylu Chaos



Engine, chwilami w stylu DOOM-a. **Chewy, Escape from F5** – przygodówka, trzeba pomóc Chewy-



emu wyrwać się z rąk Borków (ja tego nie wymyśliłem, tak jest napisane w materiałach prasowych!) i uwolnić przyjaciela; grafika w stylu Day of the Tentacle.

American Laser Games



The Last Bounty Hunter – łowca nagród, znowu na Dzikim Zachodzie, jak to zwykle w ALG – strzel, zanim Ciebie zastrzelą. **Madison High** – gra dla dorastających dziewcząt, o zacięciu socjologicznym i psychologicznym, zaczynam się bać. **Fast Draw Showdown** – nic nie wiem, znam tylko tytuł. Zapewne kolejna strzelanina z Dzikiego Zachodu. Część gier będzie miała swoje wersje również na 3DO (na CD-i już je widziałem pół roku temu, ciekawe że tym razem nic o CD-i nie ma w zapowiedziach). Zapowiadają, że wypuszczą pistolet do PC (taki jak jest do niektórych konsol).

Empire

The Civil War – strategia, wojna secesyjna, część koncepcji przypomina Centuriona, można będzie grać po kabelku. **Picture Perfect Golf** – no zgadnijcie co to może być. **Cyber Judas** – strategia, globalna co najmniej, działasz jako prezydent, USA zapewne. **Red Ghost** – skrzyżowanie strategii i zręcznościówki, masz za zadanie zniszczyć jakąś bliżej nie zidentyfikowaną tajną formację komandosów. **Braindead 13** – przygodówka z komiksową grafiką, ma być strasznie i śmiesznie równocześnie.

Interplay

Frankenstein: Through the Eyes of the Monster – filmowana przygodówka, jesteś Frankiem Ek-



sztajnem, męczonym przez swojego twórcę, Dr. F. **Dungeon Master 2: The Legend of Skullkeep** – po prostu (?) dalszy ciąg pierwszej



części, oczywiście rozbudowany do niemożliwości, wsparty wątkiem ekonomicznym i kilkoma innymi wynalazkami. **Stonekeep** – RPG, podobno będzie wreszcie w tym



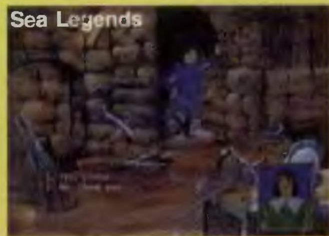
roku. **Skins Golf at Bighorn** – taka gra z kijkiem w ręku, się macha, się odbija, się nie trafia do dziurki. **Conquest of the New World** – strategia, podbój Nowego Świata, można grać w kilka osób po kabelku albo e-mailem, coś w stylu Colonization zapewne (trudno wy-


Kingdom

czuć, bo nie dowieźli screenów). **Kingdom: The Far Reaches** – przygodówka, powinna się pojawić pod koniec kwietnia, więc już niedługo, grafika komiksowa, łazi się w poszukiwaniu zaginionych królestw i jakiegoś skarbu. **Beat The House** – czyli cztery gry dla szulerów. **Way of The Warrior** – nawalanka, 3DO. **Casper** – na cztery różne konsole. **Star Trek Starfleet Academy** – zręcznościówka, SNES. **Clayfighter 2: Judgement Clay** – Sega 32X.

Ocean

Oferta niby szeroka, ale nie bardzo było na czym oka zawiesić. Może dlatego, że większość na konsole, w których nie gustuję (jak na razie). **Sea Legends** – skrzyżowanie nóg, przepraszam,


Sea Legends

przygodówki ze strategią i scenami zręcznościowymi, wszystko razem umieszczone w starych, dobrych dla piratów i korsarzy wiekach wczesnopółpóźnych. **Iron Angel** – symulator HAF, czyli High Altitude Fighter należącego do sił ONZ (Znowu? Naprawdę, śmierć komunizmu była potwornym ciosem dla światowego przemysłu rozrywkowego). **T.F.X.** ma się doczekać wersji na Amigę 1200 i nowszej wersji (jako **T.F.X. Eurofighter**) na PC CD. Pozostałe tytuły to konsolowe – **Jelly Boy, Syndicate, Theme Park, Pocky & Rocky 2, Putty Squad, Flinstones, Mr. Tuff, Jungle strike, Manchester United Championship Soccer, S. Turrican 2, Mr. Nutz 2, Green Lantern** – głównie na SNES-a, ale i kilka na Mega Drive i Jaguara.

Core Design

BC Racers – wyścigi samochodowe w konwencji kreskówek, do tej pory były tylko na konsolach, teraz mają być i na PC. **The Scottish Open: Virtual Golf**, znowu ta gra z piłeczką i dołkiem. **Soulstar-X** – strzelanka kosmiczna, na razie tylko na konsole (Jaguar i Mega Drive 32X). **Shellshock** – DOOM, ale w czołgu – ta sama technologia, tyle że jeździ się czołgiem i walczy z innymi czołgami; jak już będzie na PC będzie można jeździć po kabelku. **Thunderhawk 2**


Thunderhawk 2

– symulator śmigłowca, grafika w stylu Magic Carpet. **Machinehead: Slaughterhouse Earth** – nawalanka, też co nieco DOOMowata, choć grafika w stylu horrorów z Cyberdreams. **Swagman** – przygodówka z fragmentami zręcznościowymi, sam Swagman to postać z Australijskich legend, niezbyt przyjazna dla otoczenia.

Millenium

Silverload – przygodówka-horror, trochę kojarząca się z Alone in the Dark, ale inaczej rozwiązana graficznie. **Extractors** (czyli byłe traktory) **The Hanging Worlds of Zarg** – zręcznościówka, platformówka, jak zwykle jakaś hybryda, nie do zaklasyfikowania. **The Scroll: A Supernatural Interactive Drama** – albo RPG albo przygodówka, sprawa nie jest do końca jasna, trzeba szukać jakiegoś


Swagman

artefaktu ukrytego w podziemiach pod Aleksandrią. **Deadline** – coś w rodzaju Laser Squad, sterujesz grupą komandosów uwalniających zakładników z rąk terrorystów.

Na tym kończę ten krótki przegląd zapowiedzi, masując obolałe po targaniu siat z materiałami ramiona i myśląc z niepokojem o targach wrześniowych...

Borek

Kącik firmowy

CD-Projekt został przedstawicielem firmy Blue Byte na rynek polski. Pierwszą grą, która zostanie wydana w Polsce przez CD-Projekt będzie „Dr. Drago's Madcap Chase", czyli skrzyżowanie „Monopoly" z wycieczką po Europie, w której może wziąć udział do pięciu graczy. Wrótce ma się również ukazać kolejna strzelanka American Laser Games – „Lost Bounty". CD-Projekt szykuje jeszcze superprodukcję, o której na razie nie chce mówić. Trzeba będzie poczekać na nią do czwartego kwartału tego roku, kiedy to ma się ona ukazać.

Digital Multimedia Group został wyłącznym dystrybutorem na Polskę firm SCI i Merit Studios. Stąd też już niedługo w maju pojawią się w sprzedaży gry „The Pagemaster" (przygodówka z bohaterem wzorowanym na Macauleyu Culkinie znanym choćby z roli głównej w filmie „Kevin sam w domu"), „Alex Dampier World Hockey '95" (hokej zrobiony w trybie niby-trójwymiarowym z możliwością tworzenia własnych lig, edycji współczynników wszystkich grających zawodników, a jest ich 3200!) i „Fighter Wing" – symulator opisywany w TS.

IPS Computer Group na przełomie wiosny i lata zaleje nas tytułami (to już chyba tradycja). W maju powinny ukazać się: w pełni spolszczone „Aces of the Deep" (symulator łodzi podwodnej; PC), „Klik&Play" (prosty system do tworzenia gier; PC, PC-CD), „Master of Magic" (strategia w świecie fantasy w stylu „Civilization"; PC), „X-COM: Terror from the Deep" (strategia, następca „UFO"; PC) oraz „KA-50 Hokum" (symulator helikoptera; PC), a ponadto koszykówka „NBA '95" (PC-CD), symulator lotniczy „F-19 Stealth Fighter" (PC, PC-CD), przygodówki „Lost Eden" (PC-CD) i „King's Quest VI" (PC-CD) oraz „Full Throttle" (PC-CD). W czerwcu spodziewane są przygodówki „Star Trek: The Next Generation" (PC-CD), „Space Quest VI" (PC-CD) i „11th Hour" (PC-CD), symulator czołgu „Across the Rhine" (PC-CD) oraz „Dedalus Encounter" (PC-CD).

Licomp przygotowuje na maj i czerwiec parę rarytasów. Pierwszym będzie w pełni polska wersja „Retribution" przewidziana na koniec maja. Również w maju powinny się ukazać zabawna przygodówka „Discworld" (PC-CD), mniej zabawna „Bureau 13" (PC-CD; opis w tym TS), sequel znakomitej nawalanki „Super Street Fighter Turbo" (PC, PC-CD) oraz sequel hitów „Elite" i „Frontier" – „Frontier First Encounter" (A1200, CD-32, PC, PC-CD). W czerwcu powinny pojawić się zabawna symulacja społeczeństwa „Baldies" (A1200, CD-32, PC, PC-CD; dokładniejsza zapowiedź w „Co nowego?") oraz „Damocles" (PC-CD).

MarkSoft na maj proponuje pierwszego w historii menedżera polskiej ligi na peceta (tytuł jeszcze nie ustalony; dokładniejsza zapowiedź w „Co nowego?") oraz „World Cup Year '94 (składanka, w której znalazły się „Sensible Soccer", „Goal!", „Striker" i „Championship Manager 93/94"; Amiga, PC, PC-CD), przygodówka „Dreamweb" (Amiga, A1200, PC, PC-CD), oraz „Campaign II" (Amiga, PC) i „Tower Assault" (PC, PC-CD). W owym miesiącu ukażą się prawdopodobnie także krykiet „Final Over" (Amiga, CD-32) i kręgle „Kingpin" (PC, PC-CD). W czerwcu powinny wyjść „Speris Legacy" (Amiga, CD-32) i „Alien Breed 3D" (A1200/4000, CD-32).

Mirage zajmie się sprzedażą konsoli Jaguar. Pierwsze koty będą do kupienia najdalej w czerwcu, a cena ma być sporo niższa od 1000 zł (jeszcze dokładnie nie wiadomo ile). Na początek w ofercie znajdzie się także 8 gier na cartridge'ach (od 150 do 300 zł za sztukę).

Już niedługo ukażą się także dwie piłki nożne sprzedawane w Polsce przez tę firmę. Pierwsza to „Sensible World of Soccer" wydana przez Warner Interactive, a druga to „Manchester United Double" firmy Krisalis. Ta druga będzie zawierała jako opcję grę w lidze polskiej.

Ocean podpisał dwuletni kontrakt na sprzedaż, dystrybucję i marketing produktów firmy Team 17. Po raz pierwszy zadziała ona w sierpniu, kiedy to do sprzedaży wejdzie menedżer piłki nożnej „IFL Soccer", a zaraz po nim „Worms", następcy „Tetrisa" i „Lemmings". „Worms" zostaną wydane na 12 platformach.

Street Fighter I, II i Super Street Fighter II Turbo

1. Street Fighter to pierwsza z serii ulicznych wojowników. Wcielamy się w niej w zręcznego karatekę, którego marzeniem i celem jest zdobycie tytułu najlepszego wojownika na świecie. Walki rozgrywają się w Japonii, USA, Anglii, Chinach i Tajlandii, gdzie czeka na nas po dwóch przeciwników z każdego państwa. Po udanym pokonaniu przedstawicieli z danego kraju, przystępujemy do rundy premiowej, polegającej na rozbiciu betonowych płyt.

Druga część mimo tego, że przejęła fabułę gry prawie nie zmienioną z części pierwszej, to jednak urozmaiciła ją i rozbudowała. Oto wcielając się w jednego z ośmiu potężnych wojowników, musisz w drodze eliminacji pokonać wszystkich siedmiu, aby dostąpić zaszczytu walki z tajemniczymi mistrzami. Gdy i ich pokonasz zdobędziesz tytuł mistrza Ulicznego Wojownika. Rundy premiowe zostały wzbogacone o nowe elementy (rozbijanie beczek, niszczenie mercedesa, itp.). Kraje, z których pochodzą wojownicy to: Japonia, Indie, USA, Chiny, Brazylia, Rosja.



„Super Street Fighter II Turbo", to gra będąca remake'iem, drugiej części ulicznego wojownika. Fabuła pozostała dokładnie ta sama, doszło jednak kilka dodatkowych postaci i finałowy wróg, który podobno jest tak straszny, że tylko najodważniejsi będą mogli stawić mu czoło.

2. W pierwszej części zestaw ciosów prezentuje się dosyć skromnie. Wszystkie kombinacje uzyskujesz wychylając joystick w dziewięciu kierunkach z przyciskiem FIRE i to wszystko. Druga część dostarcza nam oprócz nich ciosy specjalne, średnio po dwa dla każdej dostępnej postaci. W „SSF2T" oprócz tych z części poprzednich otrzymujemy jeszcze zróżnicowanie ciosów specjalnych, poprzez trójstopniowość przycisku FIRE i jego rozdział na ciosy wykonywane ręką i nogą – mamy dostępne wszystkie ciosy takie jak w wersji „SF2" na automatach.

3. „SF" jeżeli chodzi o dynamikę walki, wypada najgorzej. Postacie poruszają się topornie, wszystko jest dosyć wolne, ale cóż, technologia szybkich walk dopiero wtedy się rozwijała. „SF2" to już płynna i dynamiczna walka. Dosyć dokładne animacje uderzeń, płynnie wyświetlane. Szybkie poruszanie się postaci, na wyższych poziomach w zasadzie bez użycia bloku nie ma szans na zadanie przeciwnikowi ciosu. „SSF2T" jest pod tym względem najdoskonalszy. Wspaniała animacja, dopracowane postaci, błyskawiczne rozgrywki. Dodatkowo otrzymujemy możliwość wyboru trzech prędkości rozgrywki, na najwyższym trzeba być już prawdziwym mistrzem, by przebić się przez ciosy przeciwnika i go pokonać.

4. W „SF" naszymi bohaterami mogą być tylko RYU i KEN, natomiast przeciwników jest dziesięciu: Retsu, Geki, Joe, Mike, Birdie, Eagle, Lee, Gen, Adon, Sagat.

W „SF2" możemy wybrać jednego z ośmiu podstawowych wojowników: Blanka, E.Honda, Zangief, Ryu, Guile, Dhalsim, Ken, Chun Li. Przeciwnikami jest pozostała, nie wybrana siódemka i czterech mistrzów.

W „SSF2T" mamy do wyboru tych samych graczy, co w SF2, z tą różnicą, że doszło kilku dodatkowych mistrzów. Stare postacie rozwinęły swoje umiejętności i trzeba zmienić systemy walki z nimi.

5. „SF" ma słabiutką grafikę, niedopracowane sylwetki postaci, tło w trochę ubogiej palecie kolorów. Muzyka także nie zachwyca, ale trzeba to wybaczyć, wszak gra powstała ponad pięć lat temu.

„SF2" to przełom w grafice gier beat'em up. W tamtych czasach była jedyną nawalanką o tak płynnej animacji. Tło w grze też jest całkiem ładnie zrobione, włożono kawał roboty w jej sukces. Muzyczna strona gry nie zachwyca, ale jest miłym, nie przeszkadzającym akcentem.

W „SSF2T" wysoki poziom osiągnęła i grafika, i muzyka. Błędy z „SF2" zostały poprawione i tersz mamy możliwość podziwiać naprawdę wspaniały produkt z gatunku gier beat'em up.

6. „Street Fightery" to gry, których powstawanie wiązało się z przełomem w gatunku przez nie reprezentowanym. Nawet dzisiaj „SSF2T", który pod względem grafiki nie jest lepszy od Mortal Kombat II, utrzymując swój niepowtarzalny klimat, zarówno fabularny jak i graficzny, jest dla mnie przełomem, czymś w rodzaju renesansu Ulicznego Wojownika.

Dystrybutor:
„SF" (14,60 zł) i „SF 2" (34,16 zł) – IPS; „SSF2T" – Licomp
Komputer:
„SF" – wszystkie; „SF 2" – wszystkie; „SSF2T" – PC CD
Ocena:
„SF" – 60%; „SF 2" – 90%; „SSF2T" – 95%

EMILUS

skopany

Franko the Crazy Revenge

1. Akcja gry osadzona jest w klimatach nam dosyć bliskich, mianowicie w Polsce. Oto Franko nasz bohater, mając porachunki osobiste z osiedlową bandą, wyrusza zemścić się na złych panach. Po drodze będzie napadany przez panów Bolków, Kazków, Heńków i cały element spod ciemnej gwiazdy. Oprócz walki, walki i jeszcze walki, będziemy mogli pojeździć sobie swojskim „maluchem", rozjeżdżając nim wrogów.

2. Całkiem pokaźny zestaw ciosów i tu także dostrzec można tzw. swojskość. Możemy złapać za uszy i uderzyć z kolanka, wyjechać „z czachy", kopnąć w kostkę, dobić przeciwnika. Cały zestaw składa się z 11 ciosów, uderzeń i chwytów.

3. Dynamika walki jest na średnim poziomie. Przeciwnicy trochę gapowaci. Przechodzą schematycznie, niepewnie, dosyć łatwo można sobie z nimi poradzić, przewidując co zrobią.

4. Mamy możliwość wybrania jednego z dwóch bohaterów: Franko lub Alex. Jeżeli gramy na dwóch graczy, będą oni walczyć naraz. Przeciwników jest cała masa, nadbiegających zewsząd, ale na końcu jest tylko jeden duży pan, którego należy pokonać w walce finałowej.

5. Grafika jest zrobiona dosyć charakterystycznym stylem, który jedni uznają za „odjazdowy" inni natomiast za kicz straszliwy – kwestia gustu. Jednak należą się duże brawa za dosyć wierne przekazanie krajobrazu polskich osiedli. Po drodze natkniemy się na: kiosk wielobranżowy, obskurne pomazane sprayem ściany, klatki z napisami wskazującymi na przynależność do grupy jednego z klubów piłkarskich i wiele innych. Muzyka, a w zasadzie oprawa dźwiękowa, jest także w porządku. Typowe odzywki i przekleństwa jakie możemy usłyszeć za oknem, to właśnie to, czego oczekujemy od nawalanki dziejącej się na polskim osiedlu.

6. Gra jest dobrze zrobiona i wciągająca. Co z tego, że nie wymaga zaangażowania umysłowego, wszak należy ona do gier z gatunku wybitnie rozrywkowego.

Dystrybutor: Mirage Software
Komputery: Amiga
Cena: 24.40 zł
Ocena: 90%

EMILUS



Aaaaaa dżiaaaa!!! Taki to okrzyk towarzyszył poczynaniom ostatniego elektrycznego rycerza Erniego. Pamiętacie ten serial? Któż nie pamięta! Ależ to było kiczowate! Latał sobie skośnooki małolat i likwidował dużych złych panów. Na szczęście tego typu nieporozumień nie doświadczamy w grach beat'em up na komputerze. W tym numerze spadł na mnie obowiązek przygotowania przeglądu, tym razem właśnie gier beat'em up, czyli nawalanek, bijatyk, gier morderczo-napadalskich – jest jeszcze wiele nazw na te gry. Do tego typu zaliczyć możemy wszystkie gry, w których nasz bohater używając wszelakich sztuk walki musi zlikwidować złych przeciwników. W grupie gier spełniających ten warunek, możemy jednak wyraźnie zauważyć trzy podgrupy.

Pierwsza to te najbardziej klasyczne, w stylu „Street Fightera" czy „Mortal Kombata". Walczymy w tradycyjnych pojedynkach, na arenie lub jakimś plenerze spełniającym tę rolę. Druga to walki w stylu „idziemy cały czas w prawo", czyli „Double Dragon", „Franko", „Golden Axe". Nasz bohater ma jakiś powód, aby kogoś zabić, zemścić się na nim, a po drodze całkiem dla rozrywki spotyka złych panów sprzymierzonych z jego przeciwnikiem, których morduje co do jednego – taka rozrywka. Trzecia to połączenie dwóch poprzednich z elementem fabuły. Tak jak to miało miejsce w „Sango Fighter II" czy „Shaq-Fu".

Nawalanki możemy jeszcze podzielić na walki ludzi z potworami i, podobno bardziej humanitarne, pomiędzy robotami, dinozaurami, itp. Jak widać grupa gier morderczo-zabijalskich nie jest jednorodna i można w niej samej znaleźć podgrupę nam odpowiadającą.

Przy ocenie poszczególnych tytułów będzie brana pod uwagę fabuła gry, liczba i różnorodność ciosów, dynamika walki, dostępne postacie i tradycyjnie w kilku słowach grafika i muzyka. Na koniec krótki komentarz oceniający grę i ocena ogólna wyrażona w procentach.

EMILUS











Mortal Kombat I i II

1. „Mortal Kombat" część pierwsza. Shang Tsung ogłosił turniej. Zjechało się kilku wojowników i zaczęło się. Ty, będąc jednym z nich, przystąpiłeś ochoczo do walki. I tu rozpoczął się dramatyczny, obfitujący w hektolitry krwi, tony bólu, krzyku i nie wiedzieć czego jeszcze straszliwy turniej. Po pokonaniu przybyłych adwersarzy spotkasz się z półczłowiekiem, półsmokiem Goro, aby przejść do walki finałowej z samym mistrzem Shang Tsungiem.

W drugiej części „MK", znowu został ogłoszony turniej. Po pokonaniu wojowników z naszego świata, przejdzie się nam zmierzyć ze wskrzeszonym demonem Shang Tsungiem, potem z półsmokiem, półczłowiekiem Kintaro, by na końcu dostąpić zaszczytu skopania tylnej części ciała mistrzowi Shao Khanowi.

2. Ciosów jest cała masa. W „MK" mamy oprócz podstawowych, powstałych z połączenia kierunku i czterech klawiszy ciosu (wysokie kopnięcie, niskie kopnięcie, wysoka pięść, niska pięść), jeszcze po dwa specjalne i jedno tzw. Fatality, czyli wykończenie dogorywającego przeciwnika.

W „MK2" mamy dostępne te same podstawowe ciosy, każdy z zawodników posiada po co najmniej trzy specjalne ciosy i rozbudowane możliwości Fatality (nowe efektowne kończenie z przegranymi). Do tego doszło jeszcze Babality, które zmienia przeciwnika w dziecko i Frendship, który z naszego największego wroga robi przyjaciela – straszliwa perwersja.

3. Dynamika walki zarówno w pierwszej części, jak i w drugiej jest na najwyższym poziomie. Oczywiście chodzi mi o gry uruchamiane na szybkich maszynach. Podczas walki czujemy, że toczymy pojedynek na śmierć i życie, a nie jakieś tam pitu, pitu w bierki elektryczne. Na wyższym poziomie zawodnicy są sprytni i potrafią zaskoczyć nawet najlepszych graczy.

5. Grafika to olbrzymi zbiór animacji dorównujących jakością filmowym sekwencjom. Wszystko płynne i soczysto krwiste. Muzyka jest i to dobra. Szczególne pochwały za efekty dźwiękowe, będące doskonałym dopełnieniem tego, co widzimy.

6. Zarówno pierwsza jak i druga część jest warta swojej ceny. To są po prostu doskonałe nawalanki.

Dystrybutor:" MK" 2 – Mirage Software

Komputery: Amiga, PC, PC-CD (MK2)

Ocena: „MK" – 90%; „MK 2" – 95%

EMILUS



Rise of the Robots

1. W stechnicyzowanej przyszłości wybucha bunt robotów. Wszystkiemu winien jest supernowoczesny robot nazwany Supervisor, który wystąpił przeciw ludziom. Rozpoczął od zorganizowania sobie armii przeprogramowanych na jego potrzeby robotów. Ludzie nie będąc głupcami, natychmiast zareagowali wysyłając na miejsce buntu cyborga, który ma pokonać i na nowo przeprogramować zbuntowane roboty. Po drodze dojdzie do barwnych pojedynków pomiędzy robotami, ot i cała fabuła gry.

2. Liczba ciosów jest niewielka, wynikająca z nowego systemu ich wykonywania. Poza kilkoma podstawowymi mamy jeszcze dwa specjalne i to wszystko.

3. Dynamika rozgrywki jest dosyć dobra szczególnie na wysokim poziomie trudności. Tak samo jak możesz szybko pokonać wrogiego robota, tak samo i sam możesz zostać pokonany. Podczas walki, trzeba działać w oparciu o plan. Bez niego trudno będzie wygrać. Inaczej przeciwnik będzie szybszy i nie da Ci szans na zadanie ciosu.

4. Grać możesz tylko cyborgiem, chyba że wybierzesz wariant gry na dwóch graczy, gdzie będziesz miał dostępnych oprócz cyborga jeszcze sześć robotów.

5. Grafika i muzyka (stworzona przez Briana Maya) są na najwyższym poziomie. Grafika w pełni renderowana, ze wspaniale dopracowanymi, trójwymiarowymi sylwetkami robotów. Pomieszczenia, w których dojdzie do walki mają dobrze zachowaną przestrzenność. Uzyskano to poprzez rzutowanie obrazu z boku, lekko na ukos – jest to nowość w tej dziedzinie.

6. Gra w zasadzie spełnia wszystkie warunki, żeby zostać najlepszą nawalanką roku, jednak zbyt schematyczna rozgrywka i trochę zbyt ubogi zestaw ciosów, jak i niedopracowany sposób wykonywania ciosów, może niektórych graczy zrazić do niej.

Dystrybutor: DIGITAL Multimedia Group
Komputer: PC-CD, Amiga
Ocena: 85%

EMILUS





Sango Fighter I i II

1. W Chinach trwa wojna o tron. Wspomagany przez nas cesarz musi rozprawić się z podłym, podstępnym i złym wrogiem, który ma chętkę na cesarski tron. Cóż, trzeba ruszyć w pole, aby pokonać armie wroga. W wersji historycznej gry walczyć będziemy, z obrońcami poszczególnych punktów strategicznych wroga. Po pokonaniu kilkunastu zwykłych wojowników dochodzimy do walki z dowodzącym danym oddziałem i jego pokonanie dopiero zalicza nam daną lokację. W ten sposób musisz zdobyć wszystkie pozycje wroga. W drugiej części dochodzi część strategiczna, od Ciebie zależeć będzie przydział oddziałów do poszczególnych zadań.

2. Ciosy są standardowe, bez żadnej rewelacji, kilka specjalnych, różnorodnych dla poszczególnych bohaterów. Ich siła zależy od zebranej przez Ciebie energii.

3. Dynamika walki nie jest imponująca, szczególnie przy walkach z szeregowcami. Przy spotkaniu z dowódcą nabiera szybkości. Jednak trochę zbyt wolna animacja sprawia, że walka staje się bardziej strategiczna niż zręcznościowa.

4. Bohaterów nam podległych jest pięciu w części pierwszej i około dwudziestu w części drugiej, więc jest w czym wybierać.

5. Grafika na wysokim poziomie, aczkolwiek w drugiej części widać, że graficy przyłożyli się bardziej. Muzyka jest i chwała jej za to, że nie przeszkadza w grze.

6. Obie części Sango Fightera wyróżniają się od innych nawalanek tym, że posiadają opcję historyczną walki, która rozbudowuje fabularną stronę gry. Należą się jeszcze oklaski za włączenie elementów strategicznych do drugiej części gry – tego jeszcze nie było.

Komputery: PC
Ocena: Sango F. – 80%; Sango F. 2 – 85%

EMILUS





Warriors

To, że ta gra pojawiła się już teraz w przeglądzie, jest lekkim przegięciem z naszej strony, jako że nikt jej jeszcze na oczy nie widział. No, z tymi oczami to może lekka przesada, jako że dostaliśmy już tzw. playable demo (niektórzy piszą: interactive demo).

1. Historia jest (ma być) w miarę prosta – kilku(nastu) najlepszych wojowników, jacy pojawili się w historii Ziemi, zostało wezwanych przez nieustraszonego mistrza, żeby się trochę potłuc na jakiejś tajemniczej i samotnej wyspie.

2. W demie nic specjalnego – poza normalnymi ciosami nie udało nam się wykryć niczego nadzwyczajnego, jednak możliwość interakcji z otoczeniem daje nowe, nieoczekiwane efekty – np. kopnięcie w zwisie. Klawiszologia stosunkowo prosta – ruchy, dwa ciosy, nie to co w Mortalach.

3. Akcja jest szybka, ale rundy kończą się stanowczo zbyt łatwo. Trochę można tym sterować, zmieniając siłę ciosów graczy.

4. W sumie ma być 15 postaci (w tym pięć sekretnych), każda z własnymi tajnymi ciosami. Na screenach widzieliśmy około pięciu, w demie dostępne są dwie – panienka i facet z taaaką pałą! Wybrać można ponoć każdą z postaci, poza tajnymi.

5. Grafika – ciekawa, choć o rewelacji trudno mówić. Wrażenie robi zwłaszcza replay, w którym postacie okazują się być trójwymiarowe (to nie są zwykłe sprite'y tylko nowa technologia o nazwie 3D Bio Motion). Dźwięki – przyzwoite, ale co można zrobić dużo lepszego niż czysto zsamplowane okrzyki „kiaaaaaaaaa"!?

6. Zapowiada się ciekawie, ale – jak mawiali starożytni górale – pożyjemy, zobaczymy.

Całość ma zostać wydana za kilka miesięcy, najpóźniej jesienią tego roku, przez Mindscape.

Robaquez







Kyrandia

Doczekaliśmy się kolejnej części sagi, która po poprzednich edycjach zyskała zapewne szerokie grono wielbicieli. Trzecia jest na pierwszy rzut oka podobna do pierwszych dwóch. Możemy raczej zanotować parę poprawek i ulepszeń, niż jakieś rewolucyjne zmiany. Akcja zrobiła się całoekranowa (menu pojawiające się gdy dojedzie się strzałką do dołu ekranu, nie zmieniło się drastycznie, nowością jest jednak nastrojomierz, urządzenie odzwierciedlające, czy bohater jest miły, neutralny, czy też łga, ile wlezie), a grafika została nieco podrasowana z obiektami wykonanymi w „3D Studio", co odbiło się chyba trochę niekorzystnie na ogólnym wrażeniu. Czasami rusza się w tle jakaś żaba, albo kręci transporter, fruwają sobie po ekranie wielgaśne pegazy, ale całość wygląda raczej dziwacznie, a nie bajkowo jak w poprzednich dwóch grach – wszystko na ekranie błyszczy tak nieskazitelnie, że świat traci na wiarygodności. Określiłbym to wrażenie parafrazując dość dowolnie Lovecrafta, że obiekty i budowle mają kąty w strasznych miejscach, do których nie przywykł ludzki umysł, tudzież oko. Efekt jest moim zdaniem taki, że się miejscami robi nieco „niesmacznie surrealistycznie przerażająco". Ale może się czepiam.













Grę trzeba pochwalić za muzykę, nic to jednak nowego – w kyrandyjskim świecie zawsze pogrywało nam w tle coś przyjemnego dla ucha. Humoru tradycyjnie nie za wiele. Na polu zagadkowym, kolejny krok naprzód – znaczne (hurra!) utrudnienie naszych poczynań oraz parę (buuu...) dróg wyjścia. Solutiony nakładają się na siebie, co doprowadza do zamieszania w umyśle biednego gracza, podążającego naraz wieloma ścieżkami, które nieraz wzajemnie się wykluczają. Frustrujące jest również, że konstrukcja większości puzzli wymaga od grającego biegania tam i z powrotem, w celu zbierania w kółko tych samych przedmiotów, co mniej cierpliwych może doprowadzić do białej gorączki.



W trzeciej księdze „The Legend of Kyrandia" po raz kolejny zmienia się główny bohater. Po księciu Brandonie i uroczej czarodziejce Zanthii swoją część historii opowiada nikt inny tylko... no właśnie, screeny nie kłamią...

Malcolm nie zawsze był czarnym charakterem, od dziecka miał jednak swoje własne poglądy na zabawę ze zwierzętami. Wykorzystywał to niecnie jego zły diabeł stróż Gunther, nieustannie, wbrew protestom dobrej części malcolmowego sumienia, namawiając go do brzydkich rzeczy, czego efektem była na przykład wybuchająca wiewiórka w intrze do pierwszej „Kyrandii". Kiedy Malcolm trochę podrósł Gunther pobił się aniołem Stewartem, w wyniku czego ten ostatni został znokautowany i uwięziony pod jednym z kyrandyjskich głazów. Od tej pory Malcolm pozbył się ostatnich wyrzutów sumienia... Skończyło się to, jak wszyscy wiemy, zamienieniem go przez Brandona w kamień i wyrzuceniem na królewski śmietnik. Ale pewnej mrocznej, nieprzyjemnej nocy z głupia frant w malcolmową statuę uderzył piorun, czar prysł i nagle królewski błazen został uwolniony, aby dokonać na Kyrandii okrutnej zemsty...

Na początek kilka podstawowych wiadomości podanych chaotycznie. Zamkowe Śmietnisko to miejsce, które często będziesz odwiedzać. Zrazu wygrzebać można z niego jedynie gwoździe proste i wygięte, flaszki puste i potłuczone, skórzany but i piłę, (zastosowań skórek pomarańczy nie stwierdzono). Gwoździami otwiera się zamknięte drzwi, potłuczoną flaszką zbiera kwiatki. Później, mogą się tu walać i inne, zagubione gdzieś przez Malcolma rzeczy, (np. mający wiele zastosowań orzech-na-nitce).

Cmentarz

Nie jest to obowiązkiem, ale możesz położyć dwa kwiatki na grobie Katherine i zmieniając nastrój na „Nice" pogadać z jej duchem.

Urwisko

Transporter przy Urwisku przenosi na rynek i z powrotem.

Fabryka Zabawek

Klikając na księgę planów dowiesz się na jaką zabawkę jest aktualnie nastawiona maszyna, ustawienie dźwigni można zmieniać. Aby wyprodukować konika bądź żołnierzyka wrzuć do maszyny drewienko (zapas znajduję się przed Mleczarnią). Z jednej drewnianej zabawki można zrobić drugą. Skórzane piłeczki możemy wyprodukować z buta, kaftana lub zahipnotyzowanej wiewiórki.

Apartament Malcolma

Prowadzą do niego drzwi z Fabryki Zabawek. W trzeciej szufladzie znajduje się orzech-na-nitce, a pod łóżkiem rozśmieszające berło. Można też obejrzeć album rodzinny, ewentualnie się zdrzemnąć.

III



W więzieniu otwórz kuferek zamieszkany przez haftującego (znaczy się wyszywającego) nieszczęśnika i ukłuj go nożyczkami. Po naciśnięciu dźwigni zmajstruje Ci on długaśną linę, dzięki której wydostaniesz się na świeże powietrze... Teraz niech Cię Herman złapie ponownie, tym razem trzymaj w ręku użyźnione nasiona. Jak znajdziesz się w Kamieniołomie, połóż je pod skałami i bądź łaskaw się spocić... Znowu daj się złapać. Uwolnij Rowenę tnąc jej łańcuch leżącym opodal przecinakiem... A teraz ostatni raz. Otwórz na galerze zamek ukrytym przez siebie gwoździem i zmykaj...



Piwnica

Schodzi się tam z Ratusza lub przez dziurę w Fabryce Zabawek

Wiewiórki

Żeby hipnotyzować wiewiórki, które rezydują na Śmietniku rzuca się na przynętę sezamowe ziarenka (dostępne w Mleczarni) i używa orzecha-na-nitce.

Węgorze

Orzech-na-nitce połączony z wygiętym gwoździem ma zastosowanie jako wędka do połowów węgorzy. Znane mi łowiska to Dok, Piwnica i czasami Żaba, można w tych miejscach również nabrać wody do butelki.

Bomba botaniczna

Łącząc węgorza z sezamkami otrzymasz użyźnione nasiona, które w kontakcie z wodą gwałtownie rosną.

Mleczarnia

Aby do mleczarni przyszły krowy trzeba wrzucić do zbiornika pięć sztuk sezamków zalanych wodą albo dwa użyźnione również wodą potraktowane. Dziurawi się następnie gwoździem bądź nożyczkami pojemnik ze śmietaną i napełnia się nią butelkę.

Kanapka

Śmietana, obok węgorza i sezamków jest składnikiem potrzebnym do produkcji kanapki, na którą w Kyrandii jest wielu amatorów. Odpowiednia maszyna znajduje się w pubie. Na przeszkodzie stoi tłum, w związku z czym należy wypuścić tam wiewiórkę. Aby nie zostać rozpoznanym, trzeba się przebrać (wystarczy wiewiórka na głowie). Kanapkę można również wytargować od mówiącego szyfrem smarkacza, jeśli będzie mu się proponować w zamian po kolei wszystkie zabawki.

Więzienie

Za każdym razem, gdy Malcolm zostanie rozpoznany (wchodząc gdzieś bez przebrania lub nie kłamiąc w Łaźni), przy Urwisku złapie go Herman i wtrąci do więzienia. Można go dwukrotnie wykiwać, raz kładąc drewienko na drodze, a drugi dziurawiąc mu siatkę stłuczoną flaszką lub żołnierzykiem. Ilekroć opuścisz miejsce odbywania wyroku, Twój dobytek będzie można pozbierać bądź u wrót Zamku, bądź wygrzebać ze Śmietnika.

SZEŚĆ SPOSOBÓW NA OPUSZCZENIE KYRANDII

Eliksir Portalowy

Zejdź do Piwnicy. Użyźnione nasiona włóż między cegły i polej je wodą. Wejdź przez dziurę do Katakumb. Odkorkuj bukłak i zaczerpnij z niego Eliksir Portalowy. Udaj się do Żaby i wypij tam zawartość flaszki.

Eliksir Pegazowy

Odwiedź Pegazowe Lądowisko. Kłam. Otwórz zgiętym gwoździem na orzechu-na-nitce wejście do Łaźni i przesuwając strzałkę na wskaźniku zmień temperaturę wody. Gdy wszyscy uciekną zabierz kaftan i wdziej go, zahipnotyzuj wiewiórkę i włóż ją na głowę. Tak przebrany Pójdź do Zanthii, połóż pod gablotką użyźnione nasiona i podlej je. Odwróciwszy uwagę czarodziejki wrzuć do kotła konika i nalej płynu do swojej flaszki. Eliksir wypij na Lądowisku, po uprzednim powieszeniu kaftana na wieszaku i odhipnotyzowaniu czapki.

Żongler

Zrób trzy piłeczki. Pójdź do Doku. Klam i zacznij żonglować.

Mim

Wrzuć mimowi do kaptura węgorza (uda się to jedynie wtedy gdy kaptur będzie widoczny). Następnie powtórz czynności opisane w sekcji „Eliksir Pegazowy" z tą różnicą, że tym razem zabierzesz kostium Mima. Przed wypłynięciem pies z Doku zarządа od Ciebie kanapki. Zamiast węgorza możesz użyć jako skladnika zahipnotyzowaną wiewiórkę.

Czar Brandywiny

Przebierz się w cokolwiek i zaopatrzony w wiewiórkę, kanapkę i dwa węgorze ruszaj do Piwnicy. Stań na dywaniku i kliknij najpierw na zielone, a potem na czerwone jabłko. Daj Darmowi kanapkę i rozśmieszaj go berłem aż sobie pójdzie. Poczęstuj Brandywinę wiewiórką i zgodnie z jej sugestią kliknij węgorza na węgorzu.

Więzień

Daj się komuś poznać i wróć nad Urwisko zaopatrzony w gwóźdź. Jak Cię złapią to trzymaj go w ręku, bo inaczej ulegnie konfiskacie.

WYSPA KOTÓW

Wiadomości ogólne:

Wyspa jest zapchlona i Malcolm musi się regularnie drapać, bo umrze. Do dżungli nie można zapuszczać się bez maczety do trzebienia roślinności i uśmiercania niebieskich robaczków. Pod roślinami można znaleźć kości – pozbieraj ich możliwie najwięcej.

Jeśli nie jesteś w Pieskowym Forcie, to bądź Nice i niech Cię furman podwiezie. Weź maczetę i pojedź do Kociego Ołtarza, wejdź na prawo do dżungli. Nakłam Fluffy'emu, a da Ci skórzaną mysz. Wyjdź w prawo i użyj jej na kulach przy Kolosie. Wróć furmanką do Pieskowego Fortu. Dawaj Duke'owi pozbierane kości, aż skompletujesz sześć drogocennych kamieni. W kocich ruinach znajdujących się w forcie jest zbyt ciemno, by można było coś zobaczyć – pójdź na prawo i powycinaj tarasującą przejście roślinność, w prawym dolnym rogu odsłonisz dziurę i słońce rozświetli mroki podziemi. Wyjdź na prawo i zejdź do ruin, aby użyć myszy na statuach w Pokoju Hieroglifów. Pojedź do Kociego Ołtarza i obejrzyj co będzie się działo, gdy położysz na nim poszczególne kamienie. Udaj się do Kolosa. Z poczynionych obserwacji wynika, że do kocich statuł włożysz (od lewej) diament, topaz, ametyst, szmaragd, szafir i rubin. Podnieś kryształową mysz. Jeśli przez nieuwagę zmyszyfikujesz się, poszukaj Fluffy'ego, a da Ci ser – popularną odtrutkę demyszy-











fikującą. Od Fluffy'ego ruszaj trzy razy do góry na Piracką Plażę. Tam kliknij myszą na jednonogiego pirata Louie'ego...

KRAŃCE ZIEMI

Masz trzy monety na zakupy. Kup parasolkę i pływającą kaczkę, za ostatnią monetę możesz nabyć polisę ubezpieczeniową. Wskocz do pierwszej beczki od lewej. Na dole załóż kaczkę, pompką powiększ kwiatek i skocz na niego. Wejdź do jaskini i obejrzyj film. Cały czas w kaczce skocz w wodospad. Spuść z kaczki pompką powietrze i zaczep parasolkę o hak, aby dostać się na drugą stronę. Teraz używając parasolki pofruń na dół wzdłuż skał. Wejdź do jaskini na film. Powtórz dwie ostatnie czynności.

OTCHŁAŃ

Królowa

Zwiedzanie będzie Ci przerywać Królowa ciągłymi wezwaniami na kółko i krzyżyk. Żeby Ci dała spokój musisz przegrywać, a potem kłamiąc chwalić jej zdolności. Jak się dorobisz już jakiejś gotówki, za jedną monetę możesz wykupić u stojącego za tronem faceta-syreny zastępstwo w najbliższej partii (powie Ci on także, że jedyną rzeczą na świecie, której boi się Królowa jest jej mąż, tylko że on nie żyje). Wszelkie potrzebne fundusze zdobędziesz u ślepego nietoperza. Najlepszą metodą jest wchodzić i wychodzić za każdym razem podając się (oczywiście w trybie Kłamstwa) za poborcę podatków i inkasować po dwie monety.

Piekielna Poczekalnia

Może tam Malcolm polecieć wystrzelony z armaty, co kosztuje za pierwszym razem pięć, a za drugim dziesięć monet. Oprócz tego istnieje sposób tańszy – rozśmiesz berłem dzieciaki na Uniwersytecie, zabierz jabłko, nadgryź je i wyjmij robaka. Opuść lokację i wróć po następnego robaka. Teraz pójdź do podpory Śluzy i nakarm dwoma robakami największą rybę, a następnie skorzystaj z wodnej zjeżdżalni – przez wyrwę wpadniesz przed drzwi do Świata Podziemi.

Jak się stąd wydostać?

W Piekielnej Poczekalni gadaj z zarządzającą kobietą, aż dowiesz się jak przeprowadzić seans spirytystyczny. Następnie pojedź sobie zjeżdżalnią i na śmietnisku wyszukaj gazetę. Drugim rekwizytem, którego będziesz potrzebować, jest moneta (wizerunek króla). Pójdź do królowej, powiedz jej (w trybie miły, bądź normalny), że nie umie grać i rozpocznij partię. Gdy na szachownicy będzie stało już pięć (lub więcej) syreno-facetów upuść monetę i połóż na niej gazetę... Z królem nie gadaj. Zjeżdżaj do Poczekalni i porozmawiaj mile z czekającym w kolejce. W Piekle-Raju konwersuj ze wszystkimi, a potem użyj dziwacznego pojazdu i znajdziesz się w Kyrandii.



WYBÓR

Możesz wybrać Gunthera, Stewarta albo obydwu.

Gunther

Idź do Zamku i porozmawiaj z Louie'em. Ze Śmietniska wydobądź orzech-na-nitce i zahipnotyzuj wiewiórkę (sezamki możesz dostać od Hermana w budynku dawnej Łaźni w zamian za przedmiot, na który jest w sklepie aktualnie popyt). Teleportuj się do Darma i porozmawiaj z Brandywiną, a następnie daj jej wiewiórkę. Eliksir wypij przy Żabie.

Stewart

Jak zostaniesz już zakuty w kajdany, wyjmij berło i rozśmieszaj zakute w dyby myszy, aż wyskoczy gwóźdź, którym uwolnisz najpierw siebie, a potem towarzyszy niedoli. Użyźń sezamki węgorzem, połóż pod drzwiami i polej wodą. Idź do Zamku porozmawiać z Louie'em. Zrób konika i zdążaj do Ratusza, gdzie czeka Zanthia z prawie gotowym eliksirem. Z Piwnicy wyjdź przez rurę. Potem na Lądowisko.

Obydwaj

Idź do Zamku i gadaj z Louie'em. Następnie uwolnij gwoździem więźniów w domku Zanthii. Reszta jak wyżej.

WYSPA KOTÓW NOCĄ

Gunther

Z Kocich Ruin pójdź na lewo do Pieskowego Fortu i weź maczetę. Teraz dwa razy w lewo i na górę. Porozmawiaj z Fluffy'ym, a następnie idź w prawo i w lewo do Kolosa. Uruchom cheesemaker, a wyprodukowanego ser użyj na statule i pozbieraj kamienie. Wróć do Fluffy'ego, a dostaniesz puszkę tuńczyka...

Stewart

Weź maczetę i idź dwa razy w lewo, dwa w prawo, lewo i do góry do Fluffy'ego. Reszta jak wyżej.

Obydwaj

Weź maczetę. Musisz zebrać dwanaście kości. Część z nich można wykopać z ziemi w Forcie (lewo, dwa w prawo). Idź do Fluffy'ego (dwa w lewo, do góry) i oddaj mu swoją kościstą kolekcję. Reszta jak wyżej.

ZEMSTA MALCOLMA

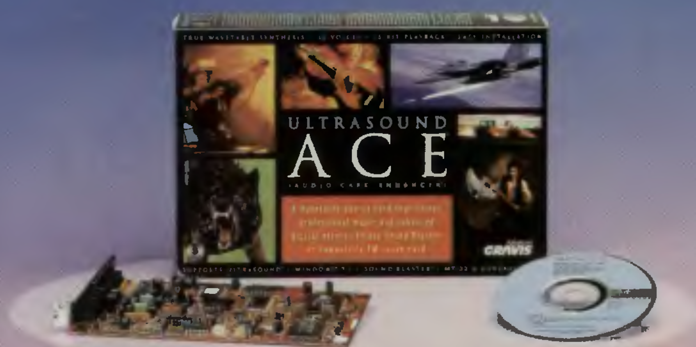
Weź ze Śmietnika obrożę i wręcz ją w Zamku Jean-Claude'owi, po uprzednim pokazaniu Louie'emu któregoś z kamieni. Sklep Hermana znajdujący się w byłej Łaźni prowadzi kupno i sprzedaż przeróżnych, mniej lub bardziej interesujących rzeczy. Zasada jest taka, że gdy kupujesz płacisz drogimi kamieniami, gdy zaś sprzedajesz otrzymujesz w zamian garść sezamkowych ziarenek, których parę porcji napewno Ci się przyda. Jeśli nie posiadasz aktualnie przedmiotu, który potrzebuje Herman lub nie odpowiada Ci jego oferta, to po prostu wyjdź i wejdź z powrotem. Musisz nabyć widełki aby naprawić zepsutą maszynę do kanapek. Gorąco polecam również kupienie sztyletu, gdyż scena, którą się potem rozgrywa, robi całkiem przyjemne wrażenie (najbliższe skojarzenia to „Mortal Kombat").

Spod własnego łóżka wyciągnij portret zmarłego króla, napraw maszynę, zmajstruj kanapkę i ruszaj do Ratusza! Tam połóż portret w gablotce i nakarm Głos Rozsądku. A potem już tylko zakończenie.

Dixie

JAKOŚĆ
STANDARD
ORYGINAŁ

Advanced
GRAVIS



UltraSound ACE – dla graczy

NOWOŚĆ

Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

- 32-głosowej syntezie wavetable
- 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
- 512 kB pamięci RAM dla próbek, rozszerzalnej do 1 MB
- wymiennemu zestawowi 192 brzmień instrumentów General MIDI
- możliwości współdziałania z dowolną 8- i 16-bitową kartą dźwiękową

Działa z programami dla:

- UltraSound, Windows 3.1, SoundBlaster, MT-32, General MIDI.



UltraSound – dla wszystkich

Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:

- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 16-bitowe (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 8-bitowe (44.1 kHz) nagrywanie stereo
- 256 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5.6 MB próbek!)
- kalibrowane złącze joysticka

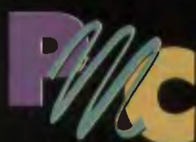
Kompatybilna z AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 i Sound Canvas oraz Windows 3.1 i General MIDI



UltraSound MAX – dla maxymalistów

Zaspokaja oczekiwania nawet najbardziej wybrednego multimediomana oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:

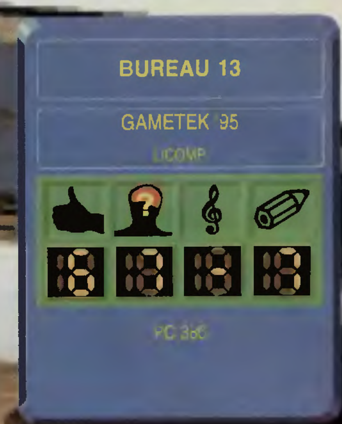
- 16-bitowe (48 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością magnetofonu cyfrowego DAT
- procesor sygnałowy DDSP do kompresji sygnału audio
- 512 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 3 złącza do czytników CD-ROM: Sony, Mitsumi, Panasonic



PMC – Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47
tel: (0-22) 261889, 279230, 279238
fax: 279572

PŁYTA CD-ROM
3 LATA GWARANCJI
POLSKA INSTRUKCJA











Bureau 13

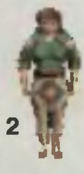
Usiłowałem ten tekst zacząć już ze trzy razy, za każdym razem od narzekania. Teraz spróbuję inaczej – ponarzekam na samym końcu.

„Biuro 13" to tajna agenda rządowa, zajmująca się działaniami i zjawiskami nadprzyrodzonymi – telepatia, czarna magia, telekinoportalewitacja i te rzeczy. Biuro jest tak tajne, że coś okropnego, a jego agenci za wszelką cenę muszą unikać ujawnienia swojej tożsamości i typu działalności. Akcja gry zaczyna się w kilka godzin po ataku, jakiego dokonał niejaki J. P. Withers (były, a może nawet poniekąd aktualny agent biura, formuła organizacyjna powoduje niemożność ustalenia tego drobnego faktu). Celem ataku, nie do końca skutecznego (ofiara przeżyła i leży w szpitalu) był szeryf Tucker, pilnujący porządku w miasteczku Stratusburg Biuro, bojąc się wpadki, wysyła swoich agentów w pogoń za Wither'sem. Zadanie: wyjaśnić przyczynę ataku na szeryfa, zlokalizować Withersa, zrobić z nim porządek.

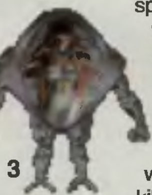
Na razie całość nie wygląda źle, a w każdym bądź razie nie gorzej od wielu innych tego typu gier. Jedziemy więc dalej.



1



2



3



4



5



6

Początek gry (było nie było przygodówki) przypomina co nieco RPG – zaczynamy bowiem od wyboru dwóch agentów. Każda z sześciu postaci, jakie mamy do wyboru potrafi co innego i ma inne umiejętności. Będzie to miało później istotny wpływ na scenariusz i sposób postępowania potrzebny do ukończenia gry. Jeden z agentów – Isaac Richards – jest specem od spraw technicznych (nie wiedzieć czemu nazwanym hakerem). Wprawdzie jego umiejętności walki są cokolwiek nikłe (a mają się przydać w czasie gry), jednak wystarczy mu pokazać kilka drobnych elementów, żeby złożył z nich bombę. Inni muszą w tym celu najpierw znaleźć książkę „Jane's book on bombs". Delilah Littlepanther chodzi w zmechanizowanej zbroi, w związku z czym jest zabezpieczona przed byle atakiem i może tupnięciem stłuc szyby w okolicy, a taki Alexander Keltin, wampir, może się zmienić w mgłę i w tej postaci wniknąć przez szparę pod drzwiami do zamkniętego pokoju. Inni muszą znaleźć inny sposób dostania się do środka. W efekcie wybór postaci ma istotny wpływ na scenariusz, według którego będziemy grać. W tej chwili „Biuro 13" wygląda już bardzo interesująco, zaczynamy więc drążyć dalej. I to jest niestety błąd, bo dalej robi się cokolwiek żałośnie.

Gra jest nielogiczna, niekonsekwentna i niechlujna. To chyba najkrótsza recenzja jaką kiedykolwiek napisałem, jednak postaram się ją uzasadnić. Jedna z pierwszych informacji jakie otrzymujemy, brzmi: agenci biura robią co mogą, by uniknąć niepotrzebnego zwracania na siebie uwagi. Życzę powodzenia każdemu, kto prowadząc przez małe amerykańskie miasteczko angielskiego wampira i zamkniętą w półprzezroczystej zbroi dziewczynę w kostiumie kąpielowym uniknie zwrócenia na siebie uwagi. Z tego co słyszałem o amerykańskiej prowincji, jest mniej więcej taka sama jak nasza – cokolwiek konserwatywna (choć konserwatyzm jest w tym przypadku wyjątkowo względnym pojęciem) i plotkarska. Po pół godzinie za Delilą biegłyby wszystkie psy i dzieci z okolicy, kobiety wyglądałyby ukryte zza firanek, a każdy normalny chłop przypomniałby sobie o nie cierpiącej zwłoki sprawie do załatwienia w centrum miasta w środku nocy.

To jednak detal, wprawdzie śmieszny, ale nie mający większego wpływu na samą grę. Kiedy jednak po otwarciu drzwi i ich obejrzeniu dowiadujemy się, że są one nadal zamknięte (albo że świecąca na czerwono dioda informuje, że są zamknięte), albo kiedy po wysadzeniu w powietrze jednego z bohaterów dowiadujemy się, że drut, którego zerwanie spowodowało wybuch nadal wisi w poprzek korytarza, człowiek zaczyna się co nieco wkurzać. Nie wiem jak Wy, ja lubię być przez autorów gry traktowany w miarę poważnie, a nie olewany.



Do tego dochodzi interfejs użytkownika, cokolwiek niewygodny i nieporęczny – zasadniczo gra obsługiwana jest wyłącznie myszą, bez której ani rusz, ale są momenty, w których wyboru jednej z dwóch opcji należy wykonać z klawiatury – bowiem klikanie na nich myszą nie daje żadnych efektów. To, że aby znaleźć kasetę magnetofonową pod stołem trzeba trafić w ten jeden, jedyny piksel (no, może jest ich nawet z pięć) też wkurza. Całe szczęście, że kaseta nie jest niezbędna.

Jakby tego wszystkiego było mało, gry nie daje się sensownie skonfigurować – kopia którą dysponowaliśmy (bynajmniej nie piracka) na trzech różnych komputerach wyposażonych w różne karty muzyczne (uwzględnione w opcjach konfiguracyjnych) nie chciała grać, a jedynie mówiła „Ahh, my mistake" podczas prób przeprowadzenia akcji uznanych przez nią za idiotyczne (podobno w wersji CD muzyka nagrana jest jako ścieżka dźwiękowa, może posiadacze tej wersji będą mieli więcej szczęścia od nas).

Podsumowując – gra jest taka sobie. Jest w niej kilka ciekawych pomysłów, znośna grafika – i pokaźny zbiór niekonsekwencji i głupot, które po dwóch dniach zmniejszyły mój entuzjazm do stanu nadzwyczaj nienadzwyczajnego.

Robaquez

1. Jimmy Suttle 2. Selma Gray 3. Delilah Littepanther 4. Alexander Keltin 5. Father Jonathan Blank 6. Isaac Richards

Sołtys









Wąchock – któż nie słyszał dowcipów o sołtysie, jego córce, kościelnym, drodze, moście, Peweksie i paruset innych rzeczach. Poziom większości tych żartów był cokolwiek niski, dwa cale nad poziomem morza, ale śmiała się z tego cała Polska. W ramach szukania naszego, własnego, przaśnego stylu przygodówek Avalon wydał grę opartą właśnie o te dowcipy...

Zadanie, jakie stawia przed nami los, brzmi: odnaleźć Leona, narzeczonego córki sołtysa, który to rzeczony Leon uciekł był z własnego ślubu tłukąc przy okazji witraż w kościele. Ruszamy więc (popędzeni solidnym kopnięciem, jakiego na starcie nie oszczędziła nam żona sołtysa, postać również szeroko znana) w Wąchock i okolice, szukać Leona i namawiać go do ślubu.

Początkowo mamy do swojej dyspozycji wyłącznie jedną lokalizację – podwórko sołtysa. Po nakarmieniu łańcucha kością można wyjść dalej, obejrzeć szeroki autobus i zwinięty na noc asfalt, tudzież kościelnego rzucającego cegłami w dzwon. Napojony dziad (wywabiony wwianym do domu dymem z papierosa) zostawi drut nadający się na wytrych, nie skrzypiąca mysz umożliwi przekupienie psa, a karciarze pomogą nam wkręcić żarówkę. Tadam! Mamy następne kilka lokacji, do których możemy się udać, łącznie z restauracją i kilkoma mniej publicznymi miejscami. Następnym kluczem do sukcesu jest kopertówka wręczona odpowiedniej osobie (zawartość koperty nie ma na szczęście większego znaczenia, aby nie była oklejona jakimiś śmieciami), potem trzeba już tylko wejść na wzmocnione drzewo – po przygotowaniu odpowiedniej nalewki na ziołach (o wyglądzie selera i smaku maggi). Po drodze przydadzą się bilon do wykopania dołu i zabójcza uroda córki. Kłopotliwym momentem jest łapanie much – jak w życiu, potrzebne są szybkość, refleks i odrobina szczęścia.









Na końcu będzie pointa – w zamierzeniu cokolwiek zaskakująca. Całość daje się przejść w ciągu kilku, może kilkunastu godzin.

Jako znany malkontent, nie mogę się powstrzymać od ponarzekania. Przede wszystkim w grze zastosowano bardzo nietypowy interfejs użytkownika – popatrzcie zresztą na zrzuty ekranu. Ta siatka po lewej na dole to przełączniki, którymi zmieniamy lokalizację – zamiast wychodzić poza krawędź ekranu. Akurat ten kawałek jest w miarę sympatyczny i czasem może zaoszczędzić czasu (nie trzeba wędrować przez dwadzieścia screenów zanim dotrze się do potrzebnego). Inne elementy interfejsu są już jednak cokolwiek wkurzające – żeby namówić sołtysa do wykonania jakiejkolwiek operacji, trzeba go najpierw ustawić w odpowiednim miejscu, inaczej powie „Z tej odległości nie da się nic zrobić" – zamiast samemu podejść, gdzie trzeba. Za pierwszym razem jest to śmieszne, za trzecim co najwyżej fajne, za siódmym – irytujące.

Jeśli mamy już za sobą interfejs, to kilka słów o dźwięku – wyłączyć da się tylko muzykę, efekty dźwiękowe (a zwłaszcza stęknięcie sołtysa, nie rozumiejącego polecenia) lecą z głośniczków zawsze – chyba, że grę skonfiguruje się na bezdźwięczną. To też nie umila życia, jako że wyżej wzmiankowanego stękania trzeba się zazwyczaj nasłuchać aż do bólu.

Ostatni powód do narzekań, to scenariusz. Gra ma dwie podstawowe wady. Po pierwsze, przypomina filmy Tyma, składające się z ciągu gagów, niekoniecznie wiążących się w jedną całość. Grając nie czuje się ciągłości akcji. Po drugie – niestety, poziom dowcipu prezentowanego w „Sołtysie" jest cokolwiek przyziemny, zgodnie zresztą z punktem wyjścia do scenariusza. Wszystko to razem raczej nie wpływa na umilenie zabawy i przyznam szczerze, że graliśmy w „Sołtysa" (i skończyliśmy go) raczej z poczucia obowiązku, niż z powodu fascynacji grą jako taką.

Teraz powinno być podsumowanie – i jesteśmy w kropce, jako że gra podobała nam się cokolwiek nie za bardzo, ale nie była aż tak zła, żeby ją zniszczyć recenzją jeszcze zanim znalazła się na dobre w sprzedaży. Nie owijajmy więc w bawełnę – gra plasuje się w górnej strefie stanów średnich. Jeśli jednak ktoś jest zwolennikiem zdrowego, koszarowego humoru, w którym głośny piard stanowi o wszystkim – niech „Sołtysa" kupi, uruchomi i poczeka chwilę nic nie robiąc – doczeka się strzału, który cudem nie powoduje pożaru i zawalenia wszystkich budynków w okolicy. Osoby o nieco bardziej wyrafinowanym smaku mogą sobie tę grę odpuścić.

Naczelny & Młody



Peter & the Wolf





„Calineczka" i „Piotruś i Wilk" stanowią początek serii produktów wytwórni Warner skierowanych do najmłodszych. W przeciwieństwie do opisanej poniżej „gry" „Thumbelina", pudełko z „Piotrusiem" ma zdecydowanie ciekawszą zawartość. Oprócz krążka z programem dostajemy płytę audio na której zawarto trzy fragmenty muzyczne: historię powstania dźwiękowej wersji bajki; opowieść o Piotrusiu i Wilku ilustrowaną muzyką i wreszcie esencję – utwór Siergieja Prokofiewa który był impulsem dla całego przedsięwzięcia.

Grafika została wykonana przez jednego z najlepszych rysowników – Chucka Jonesa, autora „Królika Bugsa" i posiadacza nagrody Amerykańskiej Akademii Filmowej (w skrócie Oscara). Muzyka... nie, nie będę pisał glodnych kawałków o tym jaka jest doskonała. Skomponował ją Sierioża Prokofiew i to całkowicie wystarczy za reklamę. Szkoda, że ścieżka dźwiękowa nie została umieszczona na płycie jako audio tracks. Kiedy porównuje się te same fragmenty odgrywane w 8 bitach przez Sound Blastera i puszczone z kompaktu, odechciewa się włączać komputer.

Całość jest w swej strukturze kompletnie różna od „Thumbeliny". W głównym menu znajdują się cztery opcje: informacje o kompozytorze i animatorze; bajka o Piotrusiu; wycieczka po orkiestrze symfonicznej oraz prosta gra (Crazy Log Game). Bardzo ciekawe jest poznawanie orkiestry – można się dowiedzieć jakie instrumenty ilustrują zachowanie poszczególnych zwierząt występujących w bajce i obejrzeć króciutkie filmiki pokazujące technikę gry.

W przeciwieństwie do „Calineczki", „Piotruś" jest interesującą pozycją nawet dla starszych dzieci (12 lat) i ma sporo walorów edukacyjnych. Zabawa nie nudzi się po piętnastu minutach i z przyjemnością wraca się ponownie do gry. Świetną sprawą jest bonusowy kompakt audio – polecam. Niestety, dochodzimy w tym miejscu do rzeczy zasadniczej, fundamentalnej i podstawowej za razem: znajomości języka. Jest ona absolutnie konieczna, gdyż wszystkie teksty narratora (jest ich naprawdę sporo) występują w postaci mówionej. Istnieje co prawda wyjście – zasiąść z maluchem do komputera i przekładać mu wszystko na język ojczysty. Z własnego doświadczenia wiem, że wysiłek tego rodzaju kończy się szybkim zaschnięciem gardła, które przezwyciężone przy pomocy płynów ślinogennych po krótkim czasie przeradza się w zupełnie obezwładniającą senność...

ROOSHKEEN

Thumbelina





„Thumbelina" to po polsku Calineczka. Bajkę H. Ch. Andersena o dziewczynce nie większej niż kciuk znają wszyscy. Niedawno wytwórnia filmowa Warner Brothers wyprodukowała pełnometrażowy film rysunkowy opowiadający o przygodach Calineczki i przy tej okazji postanowiono upiec dwie pieczenie na jednym widelcu – wydano kompaktową wersję bajki i ochrzczono ją mianem „Multimedia Interactive Story". Jak zwykle w takich przypadkach bywa, interaktywność jest żadna.

Zaraz po wystartowaniu „gry" znajdziemy się w głównym menu, z którego można wybrać jeden z siedmiu etapów przygód dziewczynki (będziemy w nich „uczestniczyć"). Następnie odbywa się najzwyklejszy w świecie slide-show przerywany od czasu do czasu wyświetlanymi na ekranie filmikami, z których połowa na mojej karcie (Paradise Bahamas 64) nie dawała się oglądać. Zamiast obrazu widać było czarne cienie – może to być jednak wina kości S3, która znana jest z nie zawsze poprawnego zachowania. Oprócz oglądanych filmików mamy też układanki, rysunki do kolorowania oraz lekcje matematyki polegające np. na policzeniu do trzech.

„Thumbelina" adresowana jest do dzieci w wieku 3-8 lat i zapewniam, że jest to adres prawdziwy. Banalność problemów występujących w „grze" jest wręcz załamująca dla bardziej doświadczonych wyjadaczy (na przykład dziewięciolatków rozwalających Kintaro w dwóch rundach bez straty energii). Zastanawia mnie jednak, ile dzieci w tym wieku zna język angielski. Pewnie ze ćwierć promila. Anglojęzyczność w połączeniu z infantylnością daje kombinację odpowiednią tylko dla dziecka ambasadora USA w Polsce. Szkoda, bo „gra" jest naprawdę ładnie zrobiona i może dać maluchom dużo radości.

Grę oceniła moja 15 letnia siostra, ze względu na brak w moim otoczeniu osób młodszych.

P.S. W całym tekście słowo GRA umieściłem w cudzysłowie, ze względu na wybitnie małą grywalność „Calineczki". Krążek ten przeznaczony jest bardziej do oglądania, co jednak z punktu widzenia wieku odbiorców jest bardzo wskazane. Co byście powiedzieli, gdyby sześcioletni nie dawał Wam szans w deathmatch'owym „DOOM-ie"?

ROOSHKEEN

CD-ROM GRY PROGRAMY





CLOCK Biuro handlowe : WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12
/fax (022) 35-42-65 PON-PIĄTEK 8.00-16.00

AMIGA CD32

ALFRED CHICKEN		30 zł
ALIEN B. TOWER ASSAULT	BOX,PL	79 zł
ALL TERRAIN RACING	**BOX,PL**	**74 zł**
ARABIAN NIGHTS		51 zł
ARCADE POOL	BOX,PL	53 zł
BANSHEE	PL	54 zł
BATTLE CHESS		61 zł
BATTLETOADS		50 zł
BEAVERS		60 zł
BENETH A STEEL SKY	BOX	167 zł
BRIAN THE LION	BOX	45 zł
BRUTAL FOODBALL	PL	46 zł
BUBA & STICKS		30 zł
BUBBLE AND SQUEAK	BOX	126 zł
CANNON FODDER		99 zł
CASTLES II		55 zł
CHUCK ROCK	PL	39 zł
CHUCK ROCK 2	PL	39 zł
D/GENERATION		50 zł
DANGEROUS STREETS	PL	51 zł
DEATH MASK	BOX	133 zł
DEEP CORE		44 zł
DEFENDER OF THE CROWN II		50 zł
DENNIS	**BOX,PL**	**58 zł**
DISPOSABLE HERO		44 zł
DRAGONSTONE	PL	58 zł
EMARALD MINES		39 zł
FIEDLS OF GLORY	BOX	135 zł
FIRE & ICE		60 zł
FIRE FORCE		44 zł
FLY HARDER	PL	51 zł
FURY OF THE FURRIES		35 zł
GAMES GOODIES (100 SHAR)		64 zł
GLOBAL EFFECT		41 zł
GUARDIAN		85 zł
GUNSHIP 2000		145 zł
HEIMDALL 2	PL	62 zł
IMPOSSIBLE MISSION 2025		132 zł
JAMES POND 2		41 zł
JAMES POND 3	BOX	57 zł
JETSTRIKE		67 zł
JOHN BARNES	PL	54 zł
KID CHAOS	BOX,PL	58 zł
KINGPIN	**BOX**	**51 zł**
LABIRYNT OF TIME	BOX	120 zł
LAMBORGHINI		42 zł
LIBERATION		65 zł
LOST NINJA 3		73 zł
LOST VIKINGS		55 zł
LOTUS		92 zł
MICROCOSM	BOX	70 zł
MORPH		41 zł
MYTH		71 zł
NIGEL MANSELL'S		79 zł
NOW GAMES 1 (100 SHARE)		64 zł
NOW GAMES 2 (100 SHARE)		64 zł
OUT TO LUNCH		30 zł
OVERKILL & LUNARC		25 zł
PGA EUROPEAN TOUR	BOX	120 zł
PIRATES GOLD		146 zł
PREMIERE		25 zł
PROJECT-X,F17		102 zł
QWAK,ALIEN BREAD		75 zł
RISE OF THE ROBOTS	BOX	160 zł
SABRE TEAM	PL	63 zł
SEEK&DESTROY		58 zł
SENSIBLE SOCCER		60 zł
SIMON THE SORCERER		144 zł
SKELETON KREW	PL	58 zł
SLEEPWALKER	BOX	58 zł
SOCCER KID	PL	63 zł
STRIKER		65 zł
SUBWAR 2050	BOX	150 zł
SUMMER OLYMPIX	PL	51 zł
SUPER FROG	BOX,PL	54 zł
SUPER METHANE BROS	BOX	50 zł
SUPER PUTTY		61 zł
SUPER STARDUST	BOX,PL	79 zł
SURF NINJAS	PL	51 zł
THE CHAOS ENGINE		39 zł
THEME PARK	BOX	104 zł
TOP GEAR 2		127 zł
TOTAL CARANGE		44 zł
TROLLS	PL	51 zł
UFO	BOX	136 zł
ULTIMATE BODY BLOWS	PL	79 zł
UNIVERSE	PL	62 zł
WHALES VOYAGE	PL	51 zł
WILD CUP SOCCER	BOX	45 zł
ZOOL	BOX	50 zł

IBM GRY

7TH GUEST	2CD	85 zł
ACES OVER EUROPE		108 zł
ACES OVER PACIFIC		108 zł
ALIEN LOGIC		94 zł
ALONE IN THE DARK 3	**BOX,PL**	**97 zł**
ARMORED FIST	**BOX,PL**	**81 zł**
BATTLE ISLE II	BOX	95 zł
BC'RACER	**BOX,PL**	**61 zł**
BEAUTY & THE BEAST		72 zł
BENETH THE STEEL SKY		116 zł
BIG RED ADVENTURE	**BOX,PL**	**70 zł**
COMANCHE	**BOX,PL**	**91 zł**
COMMANDER BLOOD		82 zł
CRIME PATROL	BOX	129 zł
CRITICAL PATH		60 zł
CYBERIA BOX		129 zł
CYBERWAR	BOX,PL	196 zł
CYCLEMANIA	BOX	188 zł
CYCLONES		94 zł
DARK FORCES	**BOX**	**183 zł**
DESCENT	BOX	165 zł
DESERT STRIKE	BOX	105 zł
DOWN PATROL	BOX	101 zł
DRACULA UNLEASHED		86 zł
DRAGON LORE	2CD	92 zł
DREAM WEB	BOX	101 zł
DRUG WARS	BOX	129 zł
ECSTATICA	BOX,PL	79 zł
ENCORE CO ROM	BOX,PL	70 zł
F117 A STEALTH FIGHTER		67 zł
F15 STRIKE EAGLE		67 zł
FIFA	**BOX,PL**	**73 zł**
GABRIEL KNIGHT		91 zł
GREAT NAVAL BATTLES 2		92 zł
GUNSHIP 2000		67 zł
GUILTY	**BOX,PL**	**85 zł**
HEIMDALL II	BOX,PL	86 zł
HELL		92 zł
INFERNO	BOX,PL	150 zł
KING'S QUEST VII	BOX	225 zł
LANDS OF LORE		113 zł
LEGEND OF KYRANDIA 3	BOX	129 zł
LION KING	BOX	188 zł
LITTLE BIG ADVENTURE	BOX,PL	104 zł
LOST IN TIME I & 2		100 zł
MAD DOG I		69 zł
MAD DOG II	PL	82 zł
MAGIC CARPET	BOX,PL	110 zł
MEGA PACK 2	11CD BOX	165 zł
MEGARACE	BOX	50 zł
MENZOBERRANZAN		98 zł
MORTAL COMBAT II	**BOX,PL**	**158 zł**
MYST		144 zł
NHL HOCKEY '95	BOX,PL	73 zł
NOCTROPOLIS	BOX	79 zł
NOVASTORM	BOX,PL	70 zł
OUT POST	BOX	110 zł
PANZER GENERAL		91 zł
PUTT PUTT GOES TO MOON		108 zł
PUTT PUTT JOINS PARADE		72 zł
QUANTUM GATE		60 zł
QUANTUM GATE 2 : VORTEX	3CD BOX	244 zł
RALLY CHAMPIONSHIPS	BOX,PL	67 zł
REBEL ASSAULT		122 zł
RETURN OF THE PHANTON	BOX	106 zł
REUNION		70 zł
REVENLOFT		97 zł
RISE OF THE ROBOTS		122 zł
SOCCER SUPERSTARS	BOX	79 zł
SPACE PIRATES	BOX	129 zł
TFX	BOX,PL	176 zł
UNDER THE KILLING MOON	4CD,BOX	260 zł
UNIVERSE	BOX,PL	66 zł
US NAVY FIGHTERS	**BOX,PL**	**104 zł**
WHIZZ	BOX,PL	39 zł
WHO SHOT JOHNY ROCK	BOX,PL	69 zł
WING COMMANDER 3	BOX,PL	183 zł
WINGS OF GLORY	BOX,PL	104 zł
WOLFPACK	**BOX,PL**	**81 zł**
WORCRAFT ORCS & HUM.	BOX	159 zł
WORLD CIRCUIT		67 zł
WORLD CUP YEAR 94	BOX	91 zł

IBM PROGRAMY

AMERICAN SPACE EXPLOR.		**45 zł**
ANIMALS DOS	BOX	51 zł
ANIMALS ZOO		56 zł
COMPTON'S 95		91 zł
EURO PLUS+ (ANG)	**BOX,PL**	**295 zł**
EXPLORING THE SOLAR SYS.		**45 zł**
GROLIER ENCYKLOP. '95		97 zł
MEDIA EURO (ANG,FRA,NIEM)	BOX	210 zł
MS ENCARTA 95		155 zł
OCEAN BELOW	BOX	51 zł
SPACE SHUTTLE	BOX	51 zł
SUPER MEMO 7.4	PL	120 zł
SUPER MEMO 7.5	PL	170 zł
THE EDGE OF FOREWER		**45 zł**
WORLD ATLAS 5.0		59 zł

CDTV, A570, CD32

17 BIT COLECTION	2CD	105 zł
17 BIT CONTYNUATION		49 zł
17 BIT PHASE FOUR		80 zł
AMIGA TOOLS		86 zł
AMINET 5		**49 zł**
AMINET SET	4CD	150 zł
AMOS PD CD	32	70 zł
CAM COLLECTION	**2CD**	**120 zł**
CD EXCHANGE 1	32	86 zł
CD NETWORK	32	74 zł
CD SOUNDS TERRIFIC	2CD	70 zł
CDPD		49 zł
CDPD CD32	32	49 zł
CDPD II		49 zł
CDPD III		49 zł
CDPD IV		64 zł
DEMO I		49 zł
DEMO II	32	49 zł
GOLD FISH	2CD	55 zł
GRAPHICS CD		54 zł
HUTCHINSON'S ENCYCLOP.	32	18 zł
MITING PEARLS 1		39 zł
MULTIMEDIA TOOLKIT	32	70 zł
PANOORA		30 zł
THE GROLIER ELECTR.ENCYK.	32	122 zł
THE GUINNESS DISC RECORD	32	100 zł
VIDEO CREATOR (only CD32)	32,BOX	130 zł

Nawiążemy współpracę z odbiorcami hurtowymi.

Pełną ofertę wysyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem (należy podać typ komputera)

W ofercie ponadto:
- **170 tytułów IBM PC shareware**
- **40 tytułów o tematyce militarnej na IBM PC**
- **30 tytułów na A CDTV**

BOX - wersja pudełkowa PL - polska instrukcja
2 CD - dwie płyty 32 - działa również na CD 32
POGRUBIONYM DRUKIEM ZAZNACZONE SĄ NOWE TYTUŁY W OFERCIE

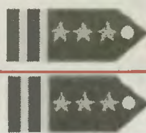


PROWADZIMY RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ
Zamówienia na przesyłki przyjmujemy listownie lub telefonicznie (022) 35-42-65
(Do podanych cen należy doliczyć 3 zł na pokrycie kosztów przesyłki)
ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 ZŁ WYSYŁAMY NA NASZ KOSZT

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT, SĄ CENAMI DETALICZNYMI I ZOSTAŁY PODANE W NOWYCH ZŁ

1 High Seas Trader

2 Voyages of Discovery





Samotny biały żagiel rósł szybko w oczach. Była to piracka korweta – jeden z tych kurduplowatych stateczków pętających się po Karaibach w poszukiwaniu łatwej zdobyczy. Tym razem miał pecha. Sprawnie zwróciłeś się burtą do nowo przybyłego i narychtowałeś działa. Gdy podpłynął dość blisko, dałeś salwę całą burtą – będzie tego 32 działa. Piraci obrazili Cię śmiertelnie – nawet nie zdążyli się poddać, a już poszli na dno. Po pierwszej salwie! I gdzie tu zabawa?!

Trudne początki żeglowania

Na szczęście w grze nie odbywa się to tak łatwo, przynajmniej na początku. Zaczynasz jako kapitan w 1650 z jednym mamiutkim stateczkiem, którym z ledwością umiesz sterować i odrobiną grosza na dobry początek. Przed Tobą dalekie podróże, tysiące ton przewiezionych towarów, setki pasażerów i liczne bitwy morskie.

Celu właściwie przed Tobą nie widać – pływać możesz, ile chcesz, ale jeśli samo pływanie Cię nie bawi, możesz sobie postawić za punkt honoru zdobycie najwyższego stopnia wtajemniczenia żeglarza.

Droga do tego daleka.

Na początek musisz kupić mapy i wynająć sternika. Poza tym wszystkiego masz po trochu – w sam raz, by wypłynąć z portu.

Zanim go opuścisz, warto zwiedzić kilka miejsc:

karczma – werbujesz tam żołnierzy, żeglarzy i majtków; spotkasz także uczciwych i nieuczciwych pasażerów oraz osoby oferujące cenne rzeczy do Twej kolekcji pracowicie gromadzonej w posiadłości (jeśli już ją kupisz); pasażerów nieuczciwych (zbiegów, złodziei, szpiegów) poznasz po tym, że często brakuje im słów (mówią „hmm"), każą nie pytać o więziony przez nich towar lub po prostu dużo płacą – ich przewóz obniża Twój prestiż potrzebny do otrzymania wyższego stopnia wtajemniczenia; w karczmie możesz powiększyć morale swej załogi fundując jej kolejkę oraz poznać plotki ze świata; im miejscowość większa, tym w karczmie rojniej;

bank – jedyne miejsce, w którym nie wydając pieniędzy ciągle Ci ich ubywa; bank bowiem pobiera odsetki od zdeponowanych w nim sum (może to dziwne, ale i tak często wychodzi taniej niż utonięcie z całą kasą);

rynek – kupisz tam wszystko, co jest w porcie i dowiedziesz się o ceny towarów w portach, które masz na mapach;

dok – kupisz w nim okręt (używany lub zamówisz wykonanie nowego), sprzedasz swego starego wraka, zaopatrzysz okręt przed podróżą w rum, wodę, owoce (bierz więcej niż innej żywności – znikają błyskawicznie), mięso, broń ręczną, płótno żaglowe, drewno (ostatnie dwie rzeczy służą do napraw w czasie rejsu), działa i trzy rodzaje amunicji do nich;

Gdy już kupisz, co trzeba, wchodzisz na statek. Masz na nim wszystkie zgromadzone dotąd mapy (jeśli są nowe, dość dokładnie informują, gdzie możesz się spodziewać mielizn, skał i piratów; nie możesz pływać po akwenach, których map nie masz, bo zostaniesz wyrzucony za burtę przez własnych spanikowanych marynarzy), Twoje kolejne tytuły wtajemniczenia żeglarskiego (im wyższy tytuł tym większymi okrętami możesz dowodzić), stan zaawansowania w zdobywaniu kolejnego stopnia oraz wszelkie możliwe statystyki (co wieziesz, za ile kupiłeś, jakich masz pasażerów, jakie są pensje i morale Twej załogi).

Handel i walka

Wiedząc już tyle wyznaczasz kurs i płyniesz. Z początku głównym źródłem dochodu będą przewozy pasażerskie i towarowe (jesteś za mały, żeby się bić z każdym napastnikiem), ale mając już drugi stopień wtajemniczenia i dowodząc handlowcem (MERCHANTMAN) możesz spokojnie napadać na piratów i okręty państw, z którymi Twa ojczyzna prowadzi wojny – to sprawdzony sposób na łatwy zarobek, dający przy tym prestiż.

Walka rozwiązana jest bardzo przyjemnie, choć traci zręcznościówką. Należy zwrócić się burtą obsadzoną przez żołnierzy do okrętu, do którego strzelamy, wycelować tak, by nieprzyjacielski okręt znalazł się na przedłużeniu masztu i odpalać (najlepiej salwą z burty). Gdy okręt przeciwnika ma dosyć, poddaje się i możemy wybrać ze sklepu Koła Fortuny towary, jakie wiezie. Jeśli nie możemy się doczekać poddania i mamy wystarczająco liczną, uzbrojoną załogę, możesz przystąpić do abordażu (uważaj, by nie zostać przypadkowo staranowanym). Lecz bądź ostrożny – jeśli przegrasz, zostanie Ci łódka i oszczędności zgromadzone w banku. Jeśli z kolei zalejesz przeciwnika gradem armatnich pocisków nie chcąc się bawić w abordaż, jego statek może zatonąć zanim przepakujesz towar do siebie (najczęściej zdarza się to, gdy płyniesz FOURTH RATE, którego zresztą nie polecam, ze względu na małą ładowność w porównaniu z liczbą dział).

Gra moim zdaniem jest świetna. Trochę przypomina „Pirates", lecz o wiele mniej uwagi poświęcono wątkowi przygodowemu. Nie można zdobywać statków i tworzyć własnej floty, nie szuka się skarbów. Grywalność na tym trochę cierpi. Nie ma też jednoznacznie zdefiniowanygo zakończenia. Ale możność sterowania statkiem z jego wnętrza, różnorodność portów, dane na mapach dezaktualizujące się z upływem czasu, szybkie zmiany polityczne i liczne bitwy morskie czynią „High Seas Tradera" wyjątkowo atrakcyjnym.

Sir Haszak

Producent: Impressions
Rok produkcji: 1995
Komputery, na których chadza: PC 386, 4 MB, GUS, AWE32, MIDI







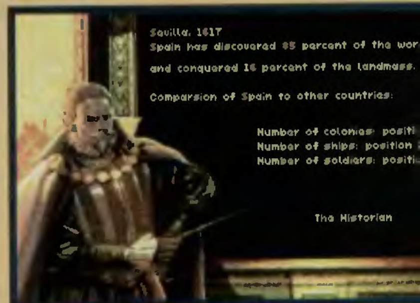






Wrogie floty spokojnie płynęły w szykach torowych od czasu do czasu opluwając się armatnimi kulami. Wyeliminowani z zabawy marynarze nerwowo machali rękami i pokrzykiwali starając się zwrócić na siebie uwagę i jednocześnie nie utonąć. Nikt się nimi nie przejmował. Dobre obyczaje nakazywały, by zająć się najpierw okrętami przeciwnika. Nie szło przecież o byle co. Dokonywał się właśnie podział Nowego Świata.

VOYAGES OF DISCOVERY





Na podbój

Firma Black Legend zafundowała nam kolejne zmagania o zamorskie kolonie. Należy przy tym dodać, że jest to jedna z ich bardziej ahistorycznych wersji. Całość zaczyna się w roku 1480, kiedy to Ty, przedstawiciel jednego z mocarstw kolonialnych, wyruszasz z macierzystego portu na pierwszą wyprawę odkrywczą. Dysponujesz jednym statkiem, do którego musisz skompletować załogę, zaopatrzenie, materiały niezbędne do naprawy okrętu podczas rejsu oraz uzbrojenie. Biorąc pod uwagę zasoby finansowe, jakimi dysponujesz, będzie to zapewne znikoma część tego, co mogłoby wejść na okręt.



Płynąc odkrywasz wybrzeża lądów. Nie sugeruj się jednak kształtami kontynentów branymi z atlasu. Lądy generowane są losowo, ich kształt i wielkość dowolna. Teraz pozostaje wysadzić siły ekspedycyjne na ląd i poszukać jakiejś wioski tubylców. Po znalezieniu należy przystąpić do pertraktacji w celu jej skolonizowania. Miejscowym przy pierwszym spotkaniu ofiarowujemy paciorki. Jeśli ich zapomnieliśmy wziąć z portu macierzystego lub miejscowi życzą sobie ich więcej niż wzięliśmy, mają pecha. Sięgamy po drugi argument, zazwyczaj skuteczny – armię. Trochę to niehumanitarne, a nawet czasem szkodliwe (gdy zbyt często się zdarza, Kościół nakłada na nas ekskomunikę i siła naszych jednostek się zmniejsza), ale kiedy w grę wchodzą pieniądze...

Jeśli już coś podbijamy, to nie po to, by sobie niszczało. Trzeba sprowadzić pierwszych kolonistów, zacząć nawracać tubylców, no i przede wszystkim zacząć coś uprawiać (buraki cukrowe, tytoń i bawełnę) lub wydobywać (rudę, srebro, złoto), by potem wywozić to do stolicy imperium, sprzedawać i mieć fundusze na nowe podboje.

Wygląda to na perpetuum mobile, ale niestety, tak nie jest. Piasek w tryby tej doskonale działającej maszyny do robienia pieniędzy sypią zawistni konkurenci niszcząc uprawy, kopalnie, ekspedycje, odbijając całe osady, a nawet niszcząc lub przejmując okręty wiozące towary do stolicy. Trzeba się bronić. W tym celu należy łożyć na prace nad nowymi, doskonalszymi okrętami (11 typów) oraz rodzajami wojsk (w sumie 15 typów jednostek), co czyni nasze interesy znacznie mniej intratnymi.

W trakcie podbojów możemy korzystać ze statystyk, sporządzonych w naszym biurze, poznać naszą pozycję wśród państw kolonialnych z ust historyka lub dowiedzieć się w pubie plotek o sile konkurentów.

Gdy dotrwamy do końca (coś około roku 1789) czeka nas sowita nagroda i pewność, że już do końca życia nie będziemy pływać okrętem. Po niemal 300 latach spędzonych na morzu to ważne.

Jak zawaiczyć

1. Pierwsze kolonie staraj się zakładać blisko metropolii. Krótka droga to szybki przewóz surowców, szybkie pieniądze z ich sprzedaży i małe ryzyko napadu na okręty transportujące dobra wszelakie.

2. Kolonia może mieć w sumie 5 plantacji lub kopalni na terenie całej wyspy. Kopalnie należy zakładać w górach (im wyższe tym lepsze), uprawy nad rzekami.

3. Na morzu silniejszy jest nie ten, kto ma większy statek i więcej dział, ale ten, który ma do tego załogę zapewniającą pełną ich obsługę. Dlatego nie dziw się, że mając okręt liniowy i 100 ludzi przegrasz walkę z fregatą.

4. Miej na statkach zawsze trochę płótna i drewna, by opędzić mniejsze naprawy.

5. Jeśli chcesz mieć nowy okręt, sprawdź czy nie ma do kupienia okazyjnie jakiegoś wraka do wyremontowania. Trwa to znacznie krócej i mniej kosztuje. Jeśli sprzedajesz – sprzedawaj okręt razem z armatami.



Jak nam się podoba

Przyznam, że na grze się nieco zawiodłem. Mimo muzyki z epoki i grafiki, prezentującej stroje i statki z dawnych czasów nie ma w niej odpowiedniej atmosfery. Jednak najbardziej przykre są liczne nonsensy, których nie ustrzegli się autorzy: mimo, że ruch odbywa się po skosie miasta mające po skosie pole z morzem nie mogą być portami; nie można zakładać własnych osad; podgląd mapy ogólnej, często bardzo przydatny, został rozwiązany tragicznie; nie można wyznaczyć okrętom tras wahadłowych na trasie metropolia – jedna z kolonii. Stanowczo za dużo grubych błędów, jak na jedną grę.

Na szczęście są i zalety. Zachowano nieco realizmu: ceny nie są sztywne i zmieniają się trochę w zależności od sytuacji na rynku, a statki stojące zbyt długo w porcie powoli niszczeją.

„Voyages of Discovery" nie jest grą, którą należy polecić każdemu strategowi, jednak fanatycy handlówek powinni znaleźć w niej coś dla siebie.

Sir Haszak

Producent: Black Legend
Dystrybutor: Mirage
Komputery: PC 386



Jest taktycznie

To już drugi produkt grupy THE SWORDS wydany przez IPS. Tym razem jest to bitwa pod Piotrkowem, która rozegrała się między 4 a 10 września, a brały w niej udział polskie armie „Łódź" i „Prusy". Przyznam, że o ile na początku miałem bardzo wiele pozytywnych wrażeń związanych z grą, po jednym dniu walk pod Piotrkowem trochę one osłabły. Ale zacznijmy od początku.

A początek jest bardzo przyjemny. Produkt ładnie opakowany w lakierowaną okładkę (nie chce schodzić z pudełka, ale nie ma róży bez kolców). Rozpakowujemy i... naprawdę Europa: prócz dyskietek z grą i instrukcji w środku znajduje-





Piotrków 1939

Kampania wrześniowa cz. I



my wydrukowaną na kredowym papierze mapę terenów, na których toczą się walki. Po instalacji, podczas której komputer pyta nas o wszystkie niezbędne rzeczy (choć mógłby również pisać, którą dyskietkę mamy włożyć zamiast „włóż następną"), zaglądamy do menu i... po raz drugi miłe zaskoczenie. Możemy ustawić poziom zaopatrzenia walczących armii, przewagę lotnictwa którejś ze stron, jeden z trzech scenariuszy, widoczność (oddziały przeciwnika widziane przez jednostki własne, w strefie taktycznej lub wszystkie) oraz warianty scenariuszy (np. do walki wchodzą jednostki, które mogłyby się znaleźć na polu bitwy, ale w rzeczywistości się nie znalazły). Weterani strategii bez pudła rozpoznają w tych rozwiązaniach dobrą szkołę „V for Victory". I będą mieli rację.

Nie gorzej jest po rozpoczęciu scenariusza. Obok mapy operacyjnej mamy menu złożone z ikon (fakt, że dla pewności podpisanych), które w wygodny sposób umożliwia np. sterowanie jednostkami, obejrzenie całego pola walki, uzyskanie informacji o wybranych oddziałach. Słowem nic tylko grać.

Wybrałem więc jeden z trzech scenariuszy. Pierwszy to walki armii „Łódź", drugi – armii „Prusy", trzeci zaś jest połączeniem dwóch poprzednich – zacząłem właśnie od tego. Przez cały 4 września pracowicie biłem Niemców, którzy sprytnie próbowali zrobić wyłom w mych liniach obronnych w okolicy Jeżowa. Namęczyłem się koszmarnie, bo to trochę jednostek trzeba poprzestawiać, trochę nimi postrzelać, okopać, mosty wysadzić, lotnictwem wroga zbombardować, aż tu 5 września o świcie (a może 4 późną nocą – nie udało mi się tego dokładnie ustalić)... komputer mi się zawiesił twierdząc, że wpisałem złe hasło (co, jak ostrzegają autorzy jest karą dla piratów). Nieswojo mi się jakoś zrobiło, bo własnoręcznie odbierałem program od dystrybutora. Stwierdziłem, że albo ja jestem głupi i wyrazu wpisać nie umiem, albo komputer wirusa złapał. Nic innego mi do głowy nie przyszło. Zainstalowałem program raz jeszcze i tym razem mniej ambitnie zacząłem bronić się jedynie armią „Łódź". Lepiej mi to szło niż za pierwszym razem, przeciwnik zatrzymał się na amen na linii obrony aż tu... tak, zgadliście, 5 września o świcie komputer zwiesił się imputując mi, że jestem piratem lub analfabetą. Ponieważ był to inny komputer, inny dysk i tylko program ten sam nareszcie wymyśliłem – ten ładnie wydany program, jego wersja dystrybucyjna jest niedorobiona! Przyznam, że wypuszczenie gry w takim stanie było na miarę dowodzenia w bitwie pod Piotrkowem generała Dęba-Biernackiego, o którym to szeroko rozpisują się autorzy w instrukcji.

Ale wrócimy do samej gry, której poprawnie działająca wersja pojawiła się w parę dni później w sprzedaży, bo należy jej się jeszcze nieco ciepłych słów. Działania podzielone są na tury, którymi są pory dnia. Tury z kolei dzielą się (z grubsza) na dwie fazy: ruchu i walki. Co do ruchu – zasady są przeniesione z planszówek – mamy punkty, których ubywa podczas przemieszczania oddziału. Walka natomiast różni się nieco od planszowej wersji. Określamy bowiem czy oddział się broni, czy nie i ustawiamy jeden z dwóch sposobów ataków lub jeden z trzech sposobów obrony („V4V" wiecznie żywy). Przyznam, że to bardzo mi się spodobało. Poza tym mamy możliwość wysłania oddziałów w drogę do miejsca, które wskażemy. A to mi się nie podoba. Jednostce na polu walki raczej nie wskazuje się miejsca przeznaczenia z zaznaczeniem, że podczas przejazdu musi się trzymać dróg, ale tylko wyznacza cel – oddział sam musi wybrać trasę najkrótszą, nie zawsze biegnącą drogami. Mimo tych drobnych uwag scenariusz i jego przeniesienie zasługuje na pochwałę, bowiem przypomina produkcje zachodnie.

Pora teraz na oprawę. Zdecydowanie dobrze wykonano intro nawiązujące do intra „Ardenów", a zawierające digitalizowane przemówienia Becka, Hitlera, muzykę z epoki. Dziwi jednak, że wstęp zaczyna się z końcem I wojny światowej, a nie od 1.09.1939. W sumie akcja gry to tylko bitwa, a nie cała kampania wrześniowa, więc wypadałoby zachować proporcje. Autorzy się chyba trochę rozpędzili i właściwie dobrze, że nie zaczęli od Kongresu Wiedeńskiego.

Przyjemnie wygląda sam opis uzbrojenia obu walczących stron, dołączony do gry. Wiadomo, że w tak niewielkiej objętości nie da zmieścić się wszystkiego, ale to, co zawarto w opisach poszczególnych rodzajów broni, daje pewien obraz wyposażenia obu armii.

Ostatnia uwaga, krytyczna zresztą, dotyczyć będzie grafiki. Od „Ardenów" zrobiono spory krok, ale w porównaniu z tym, co się teraz sprzedaje na Zachodzie to stanowczo zbyt mało. Naczelny śledząc od czasu do czasu moje zmagania kręcił głową i mówił „Gdyby tu było 256 kolorów..." Ale nie ma i żal.

„Piotrków 1939", mimo kilku wad, jest o niebo lepszym produktem od „Ardenów". Jeśli grupa będzie dalej pracowała nad enginem, doczekamy się strategii dorównującej już pod wszystkimi względami produktom zachodnim, a jednocześnie pozwalającej zmieniać WŁASNĄ historię. Ukończenie ostatniego scenariusza tej gry zapisywane jest do pliku i może służyć jako save do części następnej. Miejmy nadzieję, że będziemy kontynuować grę w następnej części w trybie SVGA. Jest na to tym większa szansa, że chodzą słuchy, iż zostanie wydana na CD.

Sir Haszak

Producent: IPS
Rok produkcji: 1995
Cena: 59,70 zł
Komputery, na których chadza: PC XT, zalecane PC 386









UFO 2

Terror From the Deep

Ci, którzy ukończyli pierwszą część „UFO" nie mieli właściwie żadnych podstaw do tego, by oczekiwać jakiejś kontynuacji. Siły złego zostały wszak rozgromione, marsjańska baza obrócona w perzynę, zaś bojowe siły XCOM powróciły w glorii i chwale na Ziemię. Okazało się jednak, że wszystko to jest niczym i liczy się jedynie siła pieniądza. Firma Microprose wykonała manewr dobrze znany producentom filmów trzeciej kategorii i cudem niemalże dorobiła legendę pozwalającą na dalsze gromienie nieziemniaków.

Otóż zwycięską armadę powracającą z Marsa mija tachionowy promień zmierzający w kierunku Ziemii. Przebija bez trudu atmosferę i powierzchnię morza, by dotrzeć na jego dno i uruchomić śpiące od wieków komputery (to nie ja wymyśliłem!). Komputery te budzą zahibernowanych Obcych, w wyniku czego po kilku latach mamy już zmasowaną inwazję NOP (Niezydentyfikowanych Obiektów Pływających).

Gra jest bardzo podobna do swej pierwszej części. Większość różnic sprowadza się do nazewnictwa broni i rzecz jasna grafiki. Dzięki temu weteran „UFO" poczuje się tutaj jak w domu, zaś niektóre stare programy do modyfikacji savegame'ów (namnożyło się ich dosyć sporo) w dalszym ciągu spełnią nieźle swoje zadanie.

Operacje globalne

Na poziomie strategicznym w dalszym ciągu operujemy używając „obracanego globusa", z tym tylko, że tym razem interesować nas będą jego niebieskie obszary. Nasze bazy budować będziemy bowiem na dnie morskim, tak samo większość instalacji wroga także znajdować będzie się pod wodą. Nie wprowadzono żadnych zmian w sposobie kontroli upływu czasu – mamy zatem możliwość płynnej regulacji szybkości jego upływu od 5 sekund na sekundę, aż do jednego dnia na sekundę.

W konstrukcji samych baz nie wprowadzono żadnych innowacji. Są one stałej wielkości, co oznacza że szybko zaczyna w nich brakować miejsca na nowe pomieszczenia.

Każda baza powinna być wyposażona w Sonar Array (jest to odpowiednik dawnego radaru), oraz odpowiedni system obronny. Oprócz tego znajdują się w niej hangary statków, jak też koszary i laboratoria.

Statki, którymi się będziemy posługiwać, są wyjątkowe o tyle, że równie dobrze poruszają się pod wodą jak i w powietrzu. Ogólnie dzielą się na dwa rodzaje – myśliwce przechwytujące (dzięki którym możemy zestrzeliwać kręcące się w okolicy łodzie Obcych) oraz transportowce służące jako środek transportu dla naszych dzielnych żołnierzy.



Wszystkie nasze operacje będą sporo kosztować. Finansowani jesteśmy przez wiele instytucji międzynarodowych, nazwy których wywołać mogą co najmniej uśmieszek. Płacą one dopóki skutecznie zwalczamy Obcych na ich wodach terytorialnych, w przeciwnym wypadku mogą nawet zacząć kolaborować z wrogiem wstrzymując w ogóle dopływ gotówki.

Po dłuższej rozgrywce będziemy mogli dodatkowo podreperować stan swoich finansów sprzedając wytwory własnej technologii, jak też zdobyte na Obcych wyposażenie.

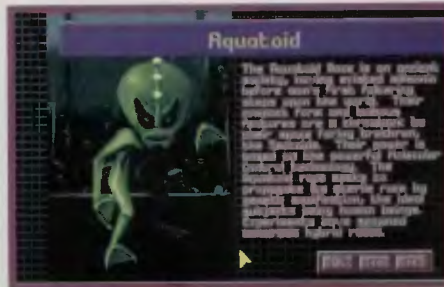
Badania i rozwój

Wygląda na to, iż przez te kilkadziesiąt lat wirtualnego czasu dzielących obie części gry, nowoczesne technologie poszły w zapomnienie. Znów startujemy z przegranej pozycji i musimy się bardzo starać, tym bardziej że Obcy są bardzo zaawansowani technicznie już w pierwszych misjach.

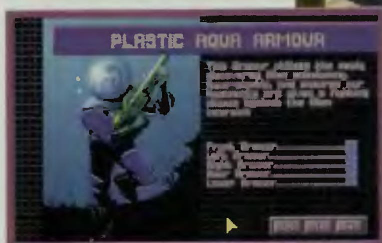
Nasza działalność naukowa sprowadza się do zbudowania laboratoriów i zatrudnienia naukowców. Potem należy im od czasu do czasu dostarczać materiału do badań – wynosimy go z rozbitych łodzi Obcych, czy też zdobywamy w bazach, dokładnie tak jak w pierwszej części.

Na samym początku gry warto dużo zainwestować w naukowców. Musimy bowiem szybko wynaleźć bronie mogące efektywnie działać pod wodą (po wynalezieniu Sonic Cannon można sobie trochę odpuścić). Bardzo ważne jest też opanowanie metod kontroli umysłu. Nazywa się to tutaj Molecular Control (i jest dokładnym odpowiednikiem Psi z części pierwszej), a przykre jest to, że Obcy używają tej broni praktycznie od samego początku.

Równie ważne są badania prowadzone nad samymi rasami Obcych. Szybko okazuje się zresztą, że nie są oni tak do końca obcy, bowiem zamieszkiwali ziemskie oceany na długo przed









Jest taktycznie

tym, jak pierwszy człowiek zszedł z drzewa.

Warto zbudować w kilku bazach specjalne pomieszczenia, w których można utrzymywać przy życiu okazy obcej inteligentnej fauny. Rozmowy prowadzone z wrogimi przywódcami (znów jak w części pierwszej można się na nich natknąć w bazach, bądź też w co większych pojazdach pływających) są czasem najważniejszym źródłem informacji o nowych technologiach. Szczególnie istotne są tu Magnetic Navigation i Hyper Communications, pozwalające na budowę nowych typów łodzi i czołgów.

Rozmowy ujawniają także fakt istnienia 12 specjalnych baz, w których umieszczone są części artefaktu (Synomium Device), które po uaktywnieniu stworzą broń o niespotykanej sile. Rzecz jasna naszym zadaniem jest ich odnalezienie i unicestwienie.

Przykra zwykle czynność zachowania egzemplarzy obcych ras w stanie w miarę ożywionym jest nieco ułatwiona wyjątkową obfitością różnego rodzaju broni ogłuszających. Prym wśród nich wiedzie, dający się w miarę szybko wynaleźć Thermal Shock Grenade Launcher.

Produkcja

Gdy już nasi naukowcy opracują nową technologię, możemy zabrać się za jej praktyczne wykorzystanie. Wytwarzanie przeróżnych urządzeń prowadzone jest w warsztatach przez techników, których zatrudniamy w podobny sposób co naukowców. Nie potrzeba ich zbyt wielu, produkcja, w przeciwieństwie do badań, przebiega bowiem bardzo sprawnie. Gotowe wyroby są zresztą składowane w niezbyt pojemnych magazynach.

Większość urządzeń wykorzystujących technologie Obcych wymaga pewnych specyficznych materiałów, których nie jesteśmy w stanie wytworzyć. Są to : wysokoenergetyczny materiał Zrbite wykorzystywany przy produkcji broni i silników (odpowiednik Elerium), oraz Aqua Plastics pozwalające na wytwarzanie pancerzy i kadłubów pojazdów (odpowiednik Metal Alloys). Komponenty te pozyskujemy z rozbitych statków Obcych. Ich brak może stać się dużym problemem, szczególnie na wyższych poziomach trudności, tym bardziej że najmarniejszy nawet magazynek co lepszych broni zawiera w sobie okruszynkę Zrbitu.

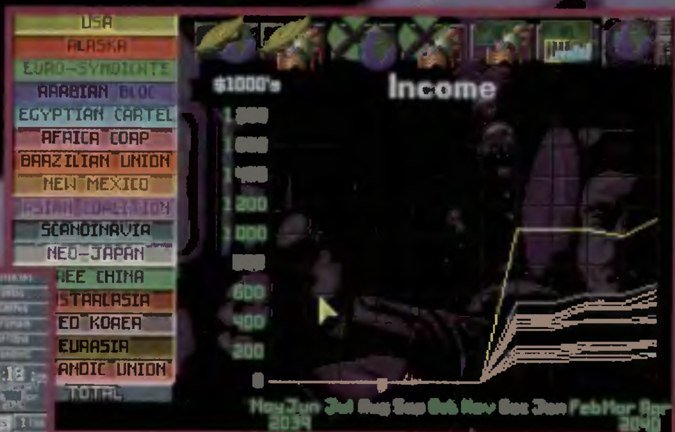
Operacje taktyczne

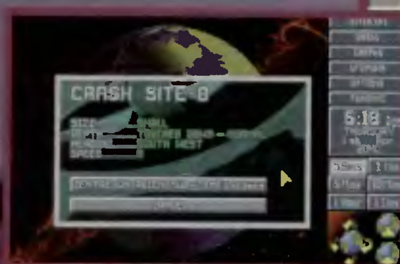
„UFO 2" to tak na prawdę dwie gry w jednej. Jedną z nich opisaliśmy powyżej. W drugą zaś zaczynamy grać, gdy wyślemy naszych żołnierzy, aby spacyfikowali bazę Obcych, czy też spenetrowali wrak pojazdu.

Trzeba przyznać, że misje są dużo trudniejsze, niż te z „Enemy Unknown". Baz Obcych jest co prawda niewiele, lecz są horrendalnie wielkie, kilkupoziomowe, a co najgorsze artefakty zdobyte na jednym z ich poziomów „nie przenoszą się" na następny. Jeszcze gorsze są Terror Sites, czyli miejsca inwazji wrażych sił przeciwko ludności cywilnej. Szczyt wszystkiego stanowią jednak misje ratowania statków pełnomorskich, będące niezwykle żmudne, a nawet, ośmielę się rzec, pracochłonne. Każdy taki statek składa się powiem przynajmniej z dwóch pokładów, z których każdy zawiera jakieś trzy, cztery poziomy, na których kręci się przeciętnie 20 Obcych. Już samo oczekiwanie na posunięcia przeciwnika, może się zatem okazać co najmniej nużące.

W samej idei walki nie zmieniono nic, pozostawiając stare, dobre pomysły rodem z XXX. Polega







ona zatem, na wykonywaniu posunięć żołnierzami w naprzemiennych turach (najpierw MY, potem Obcy). Każdy z naszych akwanautów posiada określoną liczbę punktów ruchu przeznaczonych na turę, które może wykorzystać na wykonanie przeróżnych czynności. Należą do nich przesunięcie się o określoną liczbę pól, a także obrót (z prawym klawiszem myszy). Innym rodzajem czynności jest strzał, bądź rzut. Strzelać możemy wolno lecz dokładnie (Aimed Shot), bądź też szybko i mniej dokładnie (Snap Shot). Niektóre rodzaje broni pozwalają nam też strzelać seriami (Auto Shot). Trzeba przy tym pamiętać, że ilość jednostek ruchu wymaganych na strzał zależy od broni. Generalnie im giwera większa, tym więcej czasu zabiera jej obsługa.

Do dyspozycji mamy także granaty, jednakże każdy z nich należy przed rzuceniem aktywować (Prime Grenade) ustawiając wewnętrzny zapalnik na określoną liczbę tur, po upływie której ma wybuchnąć.

Pole bitwy narysowane jest w stylu pseudo-trójwymiarowym i jest stanowczo ładniejsze niż to z pierwszej części. Pojawiło się w nim więcej elementów animowanych (woda, ogień, bąbelki powietrza). Z reguły jest ono też bardziej skomplikowane. W misjach naziemnych występuje znacznie więcej wind, schodów, kratownic i innych drobiazgów poważnie komplikujących nam życie.

Na ekranie wyświetlony są jedynie obszary spenetrowane już przez naszych żołnierzy, przy czym po każdej turze uaktualniane są jedynie te pola, które akwanauci obserwują. Może to prowadzić do śmiesznych sytuacji, jak na przykład nieświadome opieranie się plecami Obcego. Jedynym lekarstwem na tego rodzaju niespodzianki jest częste rozglądanie się. Pomóc mogą także czasem flary, oświetlające mały skrawek terenu, ich zaletą jest to, że możemy nimi rzucać podobnie jak granatami.

Walki na poziomie, jak to nazwaliśmy, taktycznym, stanowią główny element UFO. Można mieć rewelacyjne efekty w niszczeniu pojazdów Obcych naszymi myśliwcami, dużo pieniążków na koncie i... szybko przegrać, jeśli misje bojowe kończyć się będą niepowodzeniem.

Aby temu zapobiec postaram się podać garść rad.

1. Pamiętajmy, że po naszej turze następuje ruch Obcych, postarajmy się zatem, by każdy akwanauta kończył swoje ruchy schowany za jakąś przeszkodą terenową, o ile to rzecz jasna możliwe. Nie należy też wyczerpywać za wszelką cenę wszystkich punktów ruchu, te pozostałe na koniec tury wykorzystywane są do obserwacji ruchów Obcych i ewentualnego prowadzenia ognia. Dzięki temu możemy czasem uniknąć przykrego zaskoczenia.



2. Nie wszystkie rodzaje broni działają równie dobrze pod wodą jak i „na powietrzu". Żadne błagania nie zmuszą do strzału na powierzchni takich urządzeń : Hydro Jet Cannon, Torpedo Launcher, Coelcanth/Aqua Jet SWS.



3. Umiejętnie użyte granaty stają się bardzo efektywną bronią. Przydatne mogą być szczególnie niedoświadczonym żołnierzom, których celność pozostawia wiele do życzenia. Pamiętajmy jednakże o tym, że odbezpieczony granat jest bronią obosieczną. Jeżeli zostanie upuszczony (na przykład w wyniku śmierci lub paniki jego właściciela), to uaktywni się i po określonym wcześniej czasie wybuchnie.

4. Obcy także noszą przy sobie bomby samoniszczące. Szczególnie przykrzy są Halucinoidzi (takie latające móżdżki) wybuchający natychmiast po swojej śmierci. Stosują oni często taktykę samobójczą, zbliżając się do jednego z naszych żołnierzy. Jeśli nie wystarczy nam wtedy punktów ruchu na to, by eksterminować nieziemca i jednocześnie uciec ze strefy zagrożonej wybuchem, to lepiej tylko się odsuńmy.

5. W misjach kilkuczęściowych pozostawiony sprzęt nie jest przenoszony na kolejny poziom. Dlatego też zanim zabijemy wszystkich Obcych, powinniśmy pozbierać wszystkie porzucone elementy wyposażenia.

6. Pamiętajmy, że jednostki ruchu nie są jedynym ograniczeniem mobilności naszych żołnierzy. Równie ważna jest energia (pomarańczowy pasek), dlatego też dajmy im od czasu do czasu odpocząć.

7. Większość pojazdów Obcych ma szerokie wejścia, dzięki czemu możemy do nich wjechać czołgiem. Przydaje się on także (nawet nieuzbrojony) do prowadzenia szybkiego rozpoznania terenu lub też jako ruchoma tarcza chroniąca akwanautów.

8. Dopóki nie wynajdziemy skafandrów pozwalających na poruszanie się w pionie bądźmy ostrożni przy niszczeniu schodów i wind. Może się bowiem okazać, że zablokujemy sobie zupełnie dostęp na jakiś podest, gdzie właśnie drzemie sobie ostatni Obcy.

9. Jeśli jakaś misja sprawi nam trudność – pamiętajmy o savegame'ach. W każdej chwili możemy nagrać stan gry, możliwe jest zatem przeprowadzenie najpierw rozpoznania „bojem", a po zlokalizowaniu pozycji wszystkich Obcych, odtworzenie stanu gry ich ostrożne wyeliminowanie.

Podsumowanie

Sprawa jest prosta. Ci, którym podobało się „UFO: Enemy Unknown" będą kochać „Terror From The Deep" (ale nazwy). Inni raczej tą grą nie będą się zajmować, jako że różni się ona w niewielkim stopniu od swojej poprzedniczki. Cieszy poprawiona grafika i muzyka, ale stanowczo nie jest to nic rewelacyjnego. Brakuje także animowanego intra i outra (to coś, co pokazuje się w momencie ukończenia gry), ale są to drobiazgi.

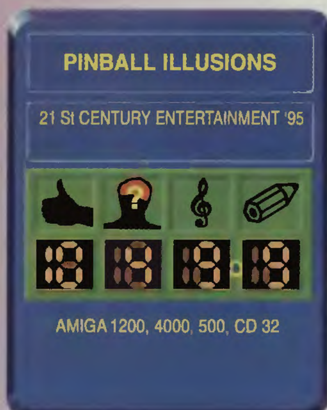


Zwiększony stopień trudności i komplikacji misji sprawił, iż „UFO 2" stało się w jeszcze większym stopniu czystą strategią. Wszystkich czytelników tego działu powinno to ucieszyć, w każdym bądź razie „Terror..." oferuje przynajmniej kilkadziesiąt godzin dobrej zabawy.

Gawron

Producent : Microprose
Rok produkcji: 1995
Komputery, na których pobiega : PC 386





Pinball Illusions

Chyba wszyscy posiadacze Amigi znają gry „Pinball Dreams" i „Pinball Fantasies". Te dwa bardzo dobrze zrobione symulatory flipperów zdobyły sobie sobie niezwykłą popularność. Na pewno wynikało to z bardzo realistycznej symulacji ruchu bili, a także ze wspaniałej grafiki i wprowadzających nastrój salonu gier efektów dźwiękowych.

Kolejny produkt firmy 21st Century Entertainment, „Pinball Illusions" jest kontynuacją popularnych gier. Ten kto jednak myśli, że są to tylko nowe stoły grubo się myli, ponieważ w grze znalazło się kilka nowych elementów. Są to: możliwość gry kilkoma bilami na raz, trącanie stołu nie tylko w górę, ale także na boki oraz trzy pełne dynamiki nowe stoły. Jednym z ciekawszych usprawnień jest możliwość przełączenia ekranu w tryb wysokiej rozdzielczości, w którym widać na raz prawie cały stół! Pomaga to lepiej panować nad sytuacją na stole, ale za to szybko męczy oczy (cóż nasz ulubiony interlace).

Jak już wspomniałem do dyspozycji mamy trzy stoły:

LAW N'JUSTICE

Grając na tym stole stajemy się obrońcami prawa, którzy odpowiednio kierując piłkę utrzymują porządek na ulicach miasta przyszłości. Uderzając w bumpery, przesyłając piłki po licznych rampach możemy zdobywać różne bonusy i w ten sposób uspokajać uliczne zamieszki, łapać gangi handlarzy narkotyków i uciekinierów z więzienia, a także uczestniczyć w pościgach poduszkowców.

BABEWATCH

Na tym stole prowadzimy „życie" podrywaczy. Aby zaszpanować przed dziewczynami gramy w kasynie, uczestniczymy w wyścigach Chicken-race, pakujemy na pakowni, surfujemy czy bawimy się przy szafie grającej, wszystko oczywiście za pomocą piłki.

EXTREME SPORTS

Szalone sporty to to, co tygrysy lubią najbardziej. Bungy-Jumping, wspinaczki, skoki z wysokich klifów i wiele innych podobnych zajęć czeka na nas na trzecim ze stołów.

Wszystkie stoły są tak wciągające, że trudno się zdecydować, na którym zagrać. Lecz gdy już zaczniemy, nie będziemy w stanie się oderwać.

Podczas gry, jak zwykle w produktach 21st Century, towarzyszy oszałamiająca muzyka, a na wyświetlaczu co chwila pokazują się krótkie animacje pojawiające się gdy umieścimy piłkę odpowiednich miejscach. W to koniecznie trzeba zagrać.

BADJOY



Uncover It



Zapowiedź tej gry miałem w ręku już blisko rok temu (w maju lub czerwcu 1994). Nie zrobiła wtedy na mnie najlepszego wrażenia, ale cóż – była to tylko zapowiedź, z wydawaniem ostatecznych opinii postanowiłem poczekać do wersji komercyjnej. No i doczekałem się...

„Uncover It" to rodzaj arkanoida – na środku ekranu ułożone są klocki, pod nimi ukryty obrazek z mniej lub bardziej (raczej bardziej) rozebraną dziewczyną. Dookoła (to chyba jedyna istotna innowacja) pola latają paletki sterowane myszą, którymi odbijamy piłkę, która rozbija klocki, które zasłaniają dziewczynę, która powoli wyłania się z ciemności w jakich spowili ją twórcy (przez małe tfu) gry, która zrobiła na mnie bardzo marne wrażenie.

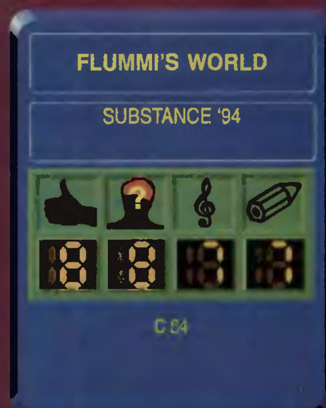
Dlaczego? Ano, składa się na to kilka powodów. Po pierwsze, gra jest mało dynamiczna i chwilami nudna (zwłaszcza gdy zostanie jeden klocek). Po drugie, grafika rysowana dla potrzeb gry (paletki, piłka, zajączek przyspieszający piłkę itd.) jest kanciasta i cokolwiek nieestetyczna. Po trzecie, paletki poruszają się po ekranie w sposób chaotyczny, wprawdzie zgodny z ogólnymi założeniami, jednak przeskakując z miejsca na miejsce potrafią zmieniać swoje wzajemne położenie frustrując gracza. Po czwarte, zdjęcia dziewczyn (polskich, niektórych – paluszki lizać!) są tak marnie wskanowane, że na miejscu dziewczyn (i fotografa) śmiertelnie bym się obraził. Po piąte... Nie, nie będę okrutny. Poprzestanę na po czwarte.

Wszystko to razem wzięte do kupy, określa tę grę jako prawie do niczego. Nie po raz pierwszy (i zapewne nie ostatni) okazuje się, że całkiem sympatyczny pomysł można położyć na etapie realizacji. Bo grać się w to daje – ale niestety dosyć krótko. O czym informuje

Robaquez

P.S. Autorzy gry zafundowali nam jeszcze jedną lamerspodziankę – aby ją odkryć, trzeba użyć Turbo Debuggera. Znalezienie wówczas sposobu na nieśmiertelność (usunięcie dekrementacji zmiennej _Life, czyli np. zamiana ciągu bajtów FE 0E 07 00 na 90 90 90 90) to tylko kwestia chwili cierpliwości.





Flummi's World

Do Flummilandu, krainy zamieszkiwanej przez miłe i wesołe stworzonka zwane Flummisami, wdarł się chaos. Magiczna kula dzięki której panował ład i porządek została skradziona. Od tamtej pory kraina nękana jest przez straszliwe kataklizmy, a jej mieszkańcy są bezsilni. Nie mają pojęcia, co robić.

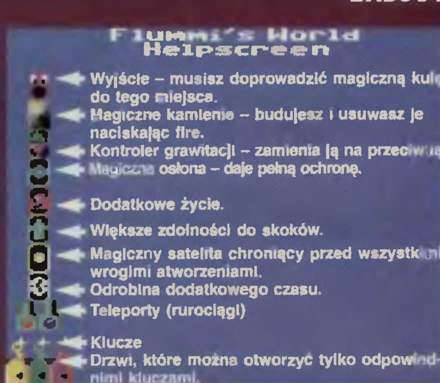
Rada złożona z dwunastu najmędrszych Flummisów ustaliła, że ktoś musi odnaleźć magiczną kulę i sprowadzić ją z powrotem. Jako że nie było żadnych ochotników, do tego niebezpiecznego zadania zostałeś wybrany TY.

Ponieważ Flummisy nie mają rąk, kula musi zostać przetoczona. Jeden z flummiskich czarowników rozstawił na obszarze całej krainy magiczne portale. Kula może być przenoszona na dłuższe dystansy właśnie dzięki nim. Aby tego dokonać, musisz wtoczyć kulę do portalu. Jesteś także wyposażony w zaklęcie pozwalające tworzyć i niszczyć bryły kamienia. Dzięki niemu będziesz mógł zmieniać drogę, po której potoczy się kula.

Do pokonania stoi przed tobą 80 etapów, a każdy z nich jest trudniejszy od poprzedniego. Spotkasz w nich wiele stworzeń które będą Ci przeszkadzać, ale będziesz mógł zastawiać je blokami kamienia, aby Ci nie przeszkadzały. Czasami znajdziesz też zaczarowaną kulkę, która będzie przez jakiś czas krążyła wokół Ciebie i zabijała wszystkich wrogów. W większości etapów nie wystarczy tylko proste utorowanie drogi magicznej kuli. Czasem trzeba też skorzystać z przełączników zmieniających grawitację (ciekawe, że działa ona tylko na kulę) czy teleportów (rurociągów). Czasem trzeba też będzie otworzyć kilkoro drzwi. Tak więc widzisz, że na Twojej drodze biegnącej przez ładnie wyglądające krajobrazy Flummilandu, spotkasz wiele trudności. Myślę, że jednak sobie z nimi poradzisz. W końcu przyszłość Flummisów zależy od Ciebie...

W tej grze oprócz tego, że trzeba pomyśleć, konieczne jest też wykazanie się niezłą zręcznością. Przecież jakoś trzeba się uchronić od śmiercionośnych stworków i szybko przygotować drogę dla magicznej kuli, bo czas nieubłaganie ucieka.

BADJOY



King Kong





Życie goryla nie jest wcale proste, zwłaszcza gdy jest się takim wielkim gorylem jak King Kong (nie, nie ten z filmu, tylko z gry). Wyobraźcie sobie, ile taka małpa musi jeść! Na dodatek jest bardzo wybredna i jedyne jej pożywienie stanowią banany (może to jakaś dieta cud, będę musiał wypróbować - i bez tego Ci kałdun rośnie - Naczelny). Tak więc biedny King Kong musi łazić po całej dżungli w poszukiwaniu bananów, a nie jest to wcale zadanie banalne (?). Samo przeskakiwanie po lianach może być niebezpieczne, łatwo jest przecież spaść na ziemię i rozbić sobie głowę. Równie niebezpieczne jest wpadnięcie do wody, bo nasz gorylek wagarował, gdy jego klasa chodziła na basen i nie nauczył się pływać.

Nie są to jednak jedyne niebezpieczeństwa, jakie czyhają w dżungli. Roi się tam od zwierząt, wprawdzie bardzo przyjemnie wyglądających, ale za to bardzo niebezpiecznych. Nieważne czy są to trujące pająki, jadowite węże, kolczaste jeże, żądlące pszczoły, szalone pingwiny, szczypiące kraby, złośliwe ptaki czy inne obrzydliwe robactwo, wszystkie te kreatury są dla naszego bohatera równie niebezpieczne i spotkanie z nimi powoduje zejście, niestety śmiertelne. Na szczęście gdzieniegdzie można znaleźć jabłka, za pomocą których można się pozbyć przeszkadzajek. Wystarczy tylko w nie trafić...

Tak właśnie wygląda dzień powszedni (i święto) goryla. Jeżeli pomożesz mu go przeżyć, kto wie może King Kong wyrośnie na prawdziwego KING KONGA.

A teraz z innej beczki... Kiedy dostałem grę do testowania zaciekawiony, co też wymyślili nasi polscy programiści, pobiegłem czym prędzej do domu, by jak najszybciej uruchomić program, tym bardziej że gra miała być przeznaczona na Amigę 1200. Jakież było moje zdziwienie, gdy po kilku próbach nie udało mi się uruchomić programu. Pobiegłem do kolegi, by sprawdzić czy u niego gra też nie chodzi. Okazało się, że nie było żadnych problemów. Zacząłem podejrzewać że może coś nie tak z moją Amisią. Okazało się jednak, że problemem jest zainstalowana w komputerze pamięć fast. Gdy ją wyjąłem mogłem sobie wreszcie pograć. Myślę że jest to duży błąd, że gra nie chodzi z fastem. Przecież ludziom, którzy mają w swoim komputerze rozszerzenia pamięci też zdarza się czasem grać.

Mimo że gra przeznaczona jest dla Amigi 1200, to jednak jej możliwości nie są wcale wykorzystane. No, może z wyjątkiem tego, że ekrany pojawiają się i znikają płynniej niż dałoby się to zrobić na pięćsetce. Niestety, w grze nie wykorzystano możliwości jakie dają kości AGA. Grafika wprawdzie jest bardzo przyjemna i zabawna, ale po grze na tysiącdwusetkę oczekiwałoby się czegoś więcej.

Przechodzenie kolejnych etapów oprócz zręczności wymaga także odrobiny myślenia. Czasem zanim przejdzie się plansze trzeba się trochę zastanowić jaka droga będzie skuteczna. Po zebraniu wszystkich bananów na danej planszy należy się udać do wyjścia. Po przejściu każdej planszy dostajemy hasło do następnej pozwalające kontynuować później grę od tego miejsca.

Mimo wszystko myślę, że gra jest całkiem przyjemna, zwłaszcza dla młodszych graczy.

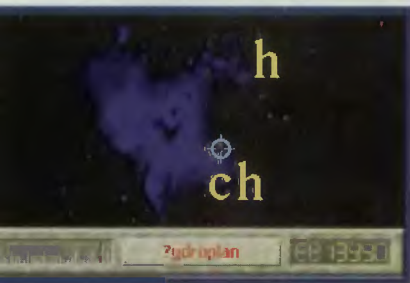
BADJOY



Ortomania



Dwie strzelanki i tetris w jednym? A jednak. Grupa UHO Software najwyraźniej poszła za ciosem wypuszczając po „Ortotrisie" pakiet zabawowo-językowy „Ortomania". Składają się nań trzy gry językowe: „Otrotris II", „Astro" i „Ortoidy", nawiązujące do popularnych gatunków gier.



Pierwsza to rozwinięcie „Otrotrisa" – słów wpadających do studni, którym w drodze na dno należy wybrać właściwą formę pisowni. W nowej wersji „Ortotris" zmniejszono litery i wygładzono je, tak że nie widać odstających pikseli na ich obrzeżach. Menu służące do wyboru lekcji i poziomu trudności doczekało się suwaków i ikonek. Edytor do wpisywania nowych słów (także do pozostałych gier) również został zmieniony. Wyglądem przypomina teraz „Norton Commandera" i jest wygodniejszy w obsłudze niż jego pierwowzór. Można do niego wejść z poziomu programu.

„Astro" to strzelanka przypominająca (tylko ideologicznie) produkty Laser Games. Celownik, wyraz pojawiający się u dołu i dwie możliwości jego pisowni do ustrzelenia na ekranie. Oczywiście strzelanie wymaga szybkości, choć nie tak dużej jak w „Mad Dogu", bo czas leci o wiele wolniej.

Drugą strzelanka, której bardzo dalekim odniesieniem (znów nie ta grafika, o fabule nie wspominając) jest „Raptor", to „Ortoidy". Z kosmicznym działem w ręku strzela się do liter, które powinny być użyte w wyrazie widocznym na dole ekranu.

Wszystkie gry wyceniają nasze osiągnięcia w punktach i w procentach. Wyniki w punktach umieszczane są na tablicach wyników i służą klasyfikacji bardziej zabawowej. Wyniki w procentach zapisywane są w naszym dzienniczku (o ile sobie tego życzymy). Jest to plik tekstowy zawierający historię zmagań graczy: ich imię, dzień i godzinę gry, nazwę gry i wynik procentowy. Punktacja procentowa służy tym, którzy w „Ortomanii" widzą przede wszystkim narzędzie do nauki. Dzienniczek gracza zawiera również wszystkie popełnione przez niego błędy. Można więc wybrać nie jeden z gotowych zestawów słów, ale swój własny zbiór wyrazów, wymagających utrwalenia.

Cały pakiecik jest bardzo przyjemny w użyciu. Widać, autorzy poprawili sporo w „Ortotrisie", nie zapominając jednakże o użytkownikach słabszych maszyn (do 286 włącznie). Większa różnorodność form, w jakich możemy wkuwać pisownię słówek oraz jednak odejście od szkolnego oceniania, co w większym stopniu pozwala nazwać „Ortomanię" grą, czynią z niej prawdziwie atrakcyjny sposób przyswajania sobie męczących reguł ortografii.

Pałcjusz





3 Logic Games

Odkąd zaprzestano stosowania zabiegu zwanego łamaniem kołem upowszechniło się znacznie dobrowolne łamanie głowy. Jak nałóg to nałóg. „3 Logic Games" jest do tego doskonałym narzędziem. W niektórych momentach może nawet zbyt doskonałym.

Gra, jak sama nazwa wskazuje, składa się z 3 prostych gier logicznych. Pierwsza to „UHO Puzzle Club", czyli puzzle w dwóch sortach: na planszy mamy jedno wolne miejsce i by ułożyć obrazek przesuwamy klocki lub plansza jest wypełniona, a my wskazujemy dwa klocki i zamieniamy je miejscami. Wszystko odbywa się na czas, a do układania mamy kilka kategorii obrazków: literki, cyferki, fraktale i wreszcie dowolne obrazki w formatach .UHO, .BMP, .GIF. Naturalnie można sobie łamać głowę mniej lub bardziej, co regulujemy na początku stopniem pomieszania i rozdrobnienia obrazka. Podczas układania możemy podejrzeć pierwowzór, a oprócz tego program w oddzielnym okienku informuje nas, które z klocków znajdują się na swoich miejscach. Puzzle są dość udane i, mimo wszelkich pomocy na ekranie, dość trudne bowiem obrazki dzielone są na kwadraty i jeśli chodzi o kształt wszystko pasuje do wszystkiego. Gra się fajnie.



Drugą częścią są „Słówka" – skrzyżowanie „MasterMinda" z zabawą językową. Komputer wymyśla sobie 4-literowe słowo, a my musimy je odgadnąć w jak najkrótszym czasie. Zabawa wydaje się prosta, bowiem możemy układać tylko rzeczowniki w pierwszej osobie liczby mnogiej. Po każdym wprowadzonym przez nas wyrazie komputer informuje, ile liter trafiliśmy. Oszukiwanie i układanie wyrazów w stylu „FĆŃS" mocno przyspiesza rozwiązanie zagadki, ale gdzie honor gracza! Komputer nie oszukuje!



Ostatnią zabawą jest „Fast Brain". Idea gry jest prosta – należy ułożyć obrazek z kawałków wypadających z jednego krańca planszy. Mamy podgląd obrazka, przeszkadzajki utrudniające zadanie i czas, pozbawiający nas życia, gdy nie zdążymy ułożyć czego trzeba. Przyznam, że okazałem się wyjątkowym Slow Brain, ponieważ przez długi czas nie mogłem zrozumieć, nie tyle, o co w tej grze chodzi, ale jak to zrealizować. Instrukcja przy opisie sterowania jest skandalicznie lakoniczna i za nic nie można dojść, jak układać obrazki, a errata pojawiająca się przy instalacji łatwo może zostać niezauważona (w przypadku redakcji zauważyła ją jedna osoba na trzy).

W „3 Logic Games" gra się całkiem przyjemnie, choć nie jest to nic specjalnego. Grafika charakterystyczna dla wszystkich produktów UHO Software. Naszym zdaniem należy ją oceniać jako twór w okolicach średniej, zważywszy że autorzy chcieli, by program chodził na 286. Muzyka także może być. Gdyby nie ta nieszczęśliwie napisana część instrukcji dotycząca „Fast Brain", z pewnością nie miałbym grze wiele do zarzucenia.

Pałcjusz







Ortotris

Kara powinna uczyć i bawić. Podobnie jest z grami edukacyjnymi. „Ortotris", liczący sobie już dwa lata, był chyba pierwszym polskim produktem tak dobrze spełniającym te funkcje.

Gra jest zręcznym połączeniem tetrisa z programem do nauki ortografii. Słowa spadają do studni, a naszym zadaniem jest ustalenie ich poprawnej formy zanim sięgną jej dna. Znaczne możliwości konfiguracyjne pozwalają wybrać naukę lub test pisowni słów z „nie", „by" oraz literami „ó", „u", „h", „ch", „ż", „rz", „j" i „i", słowem wszystkiego, co może w języku polskim sprawić jakiekolwiek kłopoty. Przed ich rozpoczęciem możemy zapoznać się z zasadami pisowni podanymi krótko w punktach. Teraz wybieramy sobie, pisownię jakich słów chcemy przerobić, ustawiamy szybkość opadania wyrazów i liczbę słów, z którą spotkamy się w grze i zaczynamy.

Wszystkie poprawne formy spotykają się z aprobatą Słowackiego, przyglądającego się z boku poczynaniom. Błędnie napisane słowo zostaje skwitowane strasznym rykiem wieszcza dobywającym się z głębi jego trzewi i zatrzymuje się na dnie studni. Jeśli niepoprawnie wpisane słowa sięgną szczytu studni, przegrywamy i zostajemy ocenieni na pałę. Gdy wyczerpie się zasób słów z lekcji, którą wybraliśmy, program jeszcze raz domaga się poprawienia słów, w których popełniliśmy błędy, i ocenia nas w skali szkolnej od 1 do 6 na podstawie liczby poprawnych odpowiedzi wyrażonej w procentach.

Do gry załączony został edytor umożliwiający wprowadzenie własnych wyrazów. Definiujemy przy tym, do jakiej kategorii mają one należeć i wpisujemy ich niepoprawną pisownię.

„Ortotris" jest genialny w swej prostocie. Dobry pomysł wykonany może bez fajerwerków (dźwięk od PC Speakera do Sound Blastera, grafika VGA), ale bardzo przyzwoicie i nieskomplikowana obsługa sprawiają, że gra się w to świetnie i moi domownicy nie mogli się od niego oderwać. Faktem jest, że edytor można było podczepić do samej gry, bo wychodzenie z niej do DOS-u za każdym razem, gdy się chce coś wpisać, wydaje się mało eleganckie. Ale i tak „Ortotris" wart jest polecenia.

Pałcjusz

Nienawidzę ortografii

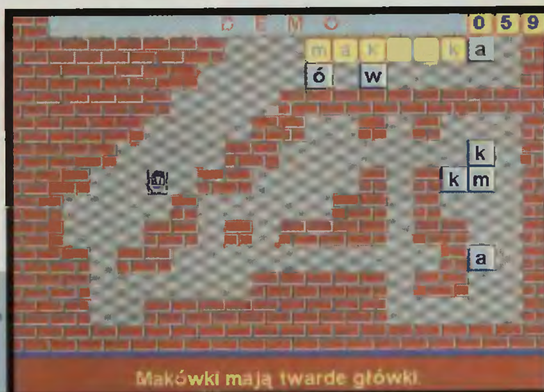


Ortografia ma coś w sobie. Nie wiadomo dokładnie co, ale wyraźnie niektórzy na to reagują alergicznie. Jak wiadomo alergii się raczej nie leczy, za to stara się unikać jej źródła. Niestety, ortografii ominąć się nie da.

Autorzy z AJT Soft doszli do wniosku, że zawsze można pokazać ortografię jako coś łatwego w porównaniu z łamigłówkami rodem z „Sokobana".

Mamy więc układankę, w której należy ułożyć wyraz z rozrzuconych liter w jak najkrótszym czasie. Klocki możemy tylko pchać małym samochodzikiem, a utrudniają nam to fragmenty murów. Po ułożeniu wyrazu możemy zapisać osiągnięty czas, jeżeli wpiszemy poprawnie zdanie, które znajdowało się pod planszą w trakcie układania. Nie są one trudne do zapamiętania. Zazwyczaj nie ma w nich wiele sensu, za to są śmieszne.

Program składa się z 60 gotowych plansz o różnym stopniu trudności. Nie musimy ich przechodzić jedna po drugiej – można wybrać sobie dowolną. Jest to tym właściwsze, że nie ułożono ich według stopnia trudności. Jeśli gracz przejdzie już wszystkie, może skorzystać z edytora plansz. Jest on dość ciekawy, gdyż przygotowujemy nim tylko schemat planszy, a program sam podczas gry dobiera wyraz do ułożenia i zdanie, będące kluczem do wpisania wyniku.





Gra nie prezentuje się oszałamiająco, jeśli chodzi o muzykę i grafikę. Obie te dziedziny zostały zaniedbane (muzyczka ledwie brzdąka, grafika to niezbyt efektowny najsłabszy tryb VGA), jakby autorzy skupili się na pomyśle zapominając o jego oprawie. Jedyną godną podkreślenia zaletą, prócz oczywiście rozwiązywania ciekawych w gruncie rzeczy łamigłówek, jest prosta obsługa programu.

Z pewnością dla posiadaczy silniejszych komputerów „Nienawidzę ortografii" nie będzie rewelacją. Jednak dla właścicieli AT może to być dość ciekawa propozycja, moim zdaniem nieco gorzej wykonana od „Ortotrisa" i „Ortomanii", ale ze względu na swój odmienny, logiczny charakter nie stojąca na straconej pozycji.

Pałcjusz



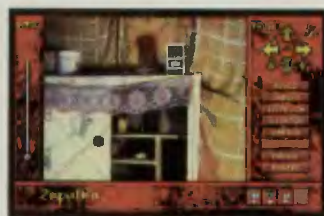
Sen



„Zwyczajnie podlazł jak pies do kija , na który właśnie chce się załatwić i wypalił >Jest pan zwolniony<. Spodziewałem się tego prędzej czy później, ale mógł poczekać do pierwszego... Dlatego musi za to wycierpieć. Kretyn. Dzisiaj w tramwaju podałem jego dane kanarowi, chociaż miałem bilet. Jutro podzwonię trochę do sieci jego banku. Ma za dużo forsy na koncie...Ooo [przełącza kanały w tv], znowu w sądzie...use the force Beavis – mówiłem ci to już tyle...ee..raa..z..chrr..chrrr...".

Ostatnio miałem zaszczyt opisywać tego typu grę rok temu. Aż tak długo musiałem czekać na przygodówkę, w której widać obraz z punktu widzenia bohatera. Z wielką przyjemnością odkryłem jednak, że od tamtego czasu ktoś potrafił zrobić więcej niż poprzednik (mam na myśli Atares i ich „Skarbnika"). Skorzystano ze sprawdzonego pomysłu, że akcja rozgrywać się będzie w polskich realiach, a reszta to porządne wykonanie oryginalnego scenariusza gry. I zapewniam, że „SEN" nie usypia. Chociaż z drugiej strony chciałbym mieć tak wyraziste sny...

Poruszanie i komendy są dość proste, mimo że L.K. Avalon umiejętnie komplikuje życie graczom za sprawą lakonicznej instrukcji. I do tego wprowadzającej w błąd. Tak więc w tym nadzwyczaj realistycznym śnie poruszasz się wybierając strzałkę na panelu z prawej strony ekranu. Mniejsze strzałki obok służą do wchodzenia lub schodzenia z czegoś. Myślę, że nie muszę dalej wyjaśniać używania tego typu interfejsu, bo jest najbardziej typowym ze znanych. Wątpliwości mogą zaistnieć w przypadku innych czynności wykonywanych przez bezrobotnego fana kandydatów do nagrody Nobla w dziedzinie medycyny (My stomach!). Mianowicie ikonki mające odzwierciedlać typowe czynności z przygodówek jak : „Weź", „Wyrzuć", „Zbadaj", „Użyj" są niezbyt czytelne, a instrukcja jak już wspomniałem nie pomaga w zrozumieniu ich. Będę więc wspaniałomyślny i zrobię to za firmę [oklaski, łapówki i słoiki wazeliny potem]. Pierwsza z lewej ikonka oznacza „Wyrzuć". Przedmiot wyrzucony ginie bezpowrotnie w otchłani snu – jak wiemy często nielogicznego. Tak więc warto się zastanowić, zanim wyrzucisz kluczowy element. Następ-





na ikona to „Zbadaj" – odnosi się jedynie do miejsca, w którym przebywa bohater, nie można badać za jej pomocą przedmiotów co wmawia instrukcja. Obok obrazek mający przedstawiać podnoszenie przedmiotów znajdujących się w polu widzenia. Ostatnią funkcją jest „Użyj" – najczęściej używana – zarówno do korzystania z rzeczy posiadanych, jak i kombinatoryki (łączenia jednego przedmiotu z drugim itp.).

Co do samej gry, to sprawa nie wygląda miło. Oto pojawia się domostwo. Jednak widać je jakby przez mgłę. Trzeba zatem po omacku dojść do niebieskich drzwi z odpadającą farbą i założyć okulary. Od razu zauważysz wytrych na jednej z roślin w ogródku. Młotek na oknie przyda się do opukania domu. Lekki cios odkryje ciekawą wiadomość. Staw „odda" odrdzewiacz. Znajdź skorodowany klucz przy drzwiach i zrób użytek z odrdzewiacza i chrząszcza brzmiącego bezszelestnie w trzcinie (wymówiłeś? nie? to dalej przechodź sam, a nie tylko solutiony). Klucz pasować będzie do drzwi na których wisiały okulary. We wnętrzu znajdziesz książkę „Żyj i pozwól żyć innym – nauka pływania", zapałkę, pudełko do niego w ustronnym miejscu, bułkę, budzik, maskę, filtr. Dalej kombinuj sam, bo ja próbując swych sił w stawie znalazłem się w miejscu, które zapiera dech w piersiach. Wypatrzyłem tam świecę, siekierę, gwóźdź, schemat budzika i parę innych rzeczy, aleee...pogrążyyy..ff..śn..e...

No tak, jak zwykle rozwiałem nadzieje tych naiwnych, którzy myśleli, że odkryję wszystkie karty. Ale gwarantuję, że większą przyjemność sprawi własne rozgryzanie tej ciekawej przygodówki.

Co do technicznej strony gry, to niewiele można powiedzieć poza tym, że nie stoi powyżej przeciętnej. Ktoś może się oburzyć – przecież digitalizowane zdjęcia! No tak, ale ani jakość ich nie jest nadzwyczajna, ani sam pomysł zdjęciówek, w dobie CD-ROM-u nie powala już na kolana. Nie zmienia to faktu, że autorzy napracowali się, i to nie na marne. Gorąco polecam tę grę, bo co rzadko się zdarza jeszcze w polskich produktach ma ona swój klimat, dobry scenariusz i znakomitą formę. Niepokonany konkurent tysięcy platformówek i udana inwestycja Avalonu.

A JA, KAROL MAŁCUŻYŃSKI
zapraszam za miesiąc



Doc Croc's Outrageous Adventures



„What's up, doc?" – powiedziałby Bugs widząc efekty niezdarności Doc Croca. Niestety Croc nie odwdzięczyłby się „I'm hunting wabbits". Zrobił on coś o wiele gorszego – wysadził niechcący w powietrze prasę drukarską. Tak się złożyło, że w druku był komiks jego autorstwa. Tak więc z pomocą przyjaciół musi przeszukać kanały wodociągowe, bo nie wiedzieć czemu tam porozrzucane są kartki komiksu i części prasy.

Na początku wybierasz jednego z czterech bohaterów i kanał, w którym ma węszyć. Wchodzisz do środka i robisz swoje. Kiedy znajdziesz kartkę, musisz od razu dokończyć historyjkę przechodząc kolejno przez wszystkie obrazki. Jeśli choć dotkniesz jednego z wielu przeciwników (pajączki, „schwarz charaktery" i inne), wracasz na początek strony, i tak w kółko, aż dojdziesz do czerwonej rękawicy oznaczającej wymarzony koniec. Jednak, jeśli eksplorując kanały tknie Cię cokolwiek – rybka, spadająca puszka, kropla wody, metalowe szczęki, wracasz do biura i wszystko od początku. To właśnie skłoniło mnie do stwierdzenia, że autorzy gry muszą być sadystami, a gra ma za cel spowodowanie nerwicy u graczy.

Ta zręcznościówka skutecznie irytuje i zniechęca po kilku chwilach gry. Może to ja jestem zbyt przewrażliwiony, ale nie zmienia to faktu, że może się ona przyczynić do przejawów agresji i żądzy krwi silniejszej niż podczas gry w „DOOM-a". To tyle ostrzeżeń. Weźmiesz je pod uwagę, bądź nie – wybór należy do Ciebie – Min. Zdr. i Op. Sp.

Złe fluidy zawarte w grze umknęłyby mojej uwadze, gdyby nie przygnębiająca grafika (patrz screeny) i znikoma ilość dźwięków oraz muzyki, żeby już nie wspomnieć o jakości tych ostatnich.

Jestem skłonny pochwalić „CROC-a" chyba tylko za niską cenę i śmieszne sprite'y głównych bohaterów. To jedyne zalety jakie zdołałem wyłuskać z tej kupy...ponuractwa i nudy. Aż strach zasiadać przed komputerem po włożeniu dysku z „CROC-iem". Miejmy nadzieję, że następna część będzie się nazywać „DOC CROC'S HAPPY ADVENTURES ON HAWAIIAN ISLANDS".

Cornelli





Edd the Duck 2



Edwardzik Kaczor 2 to gra skierowana do najmłodszych odbiorców. Dlatego nie ma sensu przytaczać tu nic nie wnoszącej legendy. Myślę, że każdy rodzic potrafi wymyślić znacznie ciekawszą historyjkę o głównym bohaterze od podanej w instrukcji, żeby zaciekawić swoją latorośl szczwanym Edwardzikiem. Można tylko zaznaczyć, że rzecz dzieje się na Dzikim Zachodzie i jest westernem, w którym Edzio odgrywa główną rolę męską.

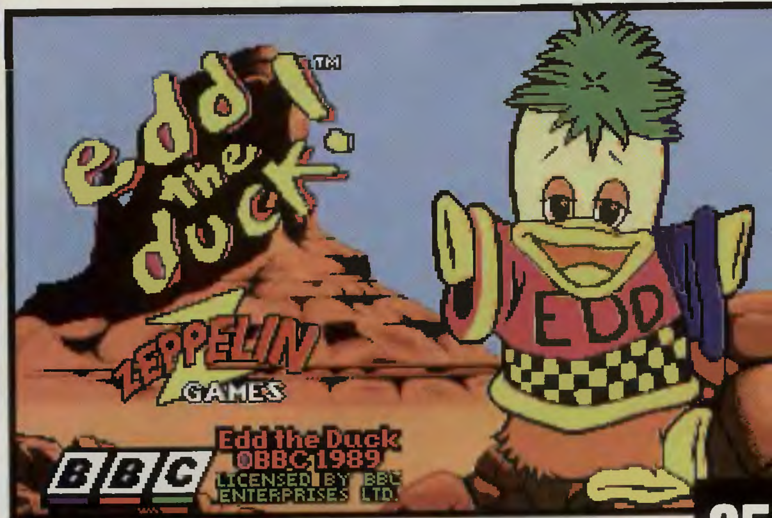
Musi on zbierać elementy stroju kowboja i ciastka do rzucania w przeciwników. Niestety, nawet w tej wybitnie dziecięcej grze pojawiają się wszędobylskie... pieniądze. Radzę wprowadzić dzieci w ten temat łagodnie, bez nawiązań do kryzysu, podatków, giełdy i machlojek. Edzio po prostu zbiera pieniążki na pociąg, który zawiezie go do legendarnej kopalni srebra.

Gra ma wyśmienite walory edukacyjne. Bohater, którym się steruje, skacze po platformach, przewodach elektrycznych, pociągach, przeskakuje przez wodę. W każdym z tych miejsc czyha niebezpieczeństwo, a Kaczor może być „kopnięty" prądem, topi się w wodzie, zostaje przygnieciony przez ciężkie beczki, drezyny, szkodzi mu też gorący dym z komina lokomotywy. Brzmi to może przerażająco – tyle przemocy, ale tak naprawdę wygląda to bardzo delikatnie. Dziecko może się nauczyć, że trzeba uważać na wodę, ciężkie przedmioty i prąd w przystępny sposób, bez eksperymentowania na sobie (!). Oczywiście najlepiej, jeśli potomkowi towarzyszy podczas gry rodzic, który wszystko wyjaśni (bo maluch może pomyśleć np. że można wchodzić na słupy telefoniczne i skakać z nich bez szkody dla zdrowia).

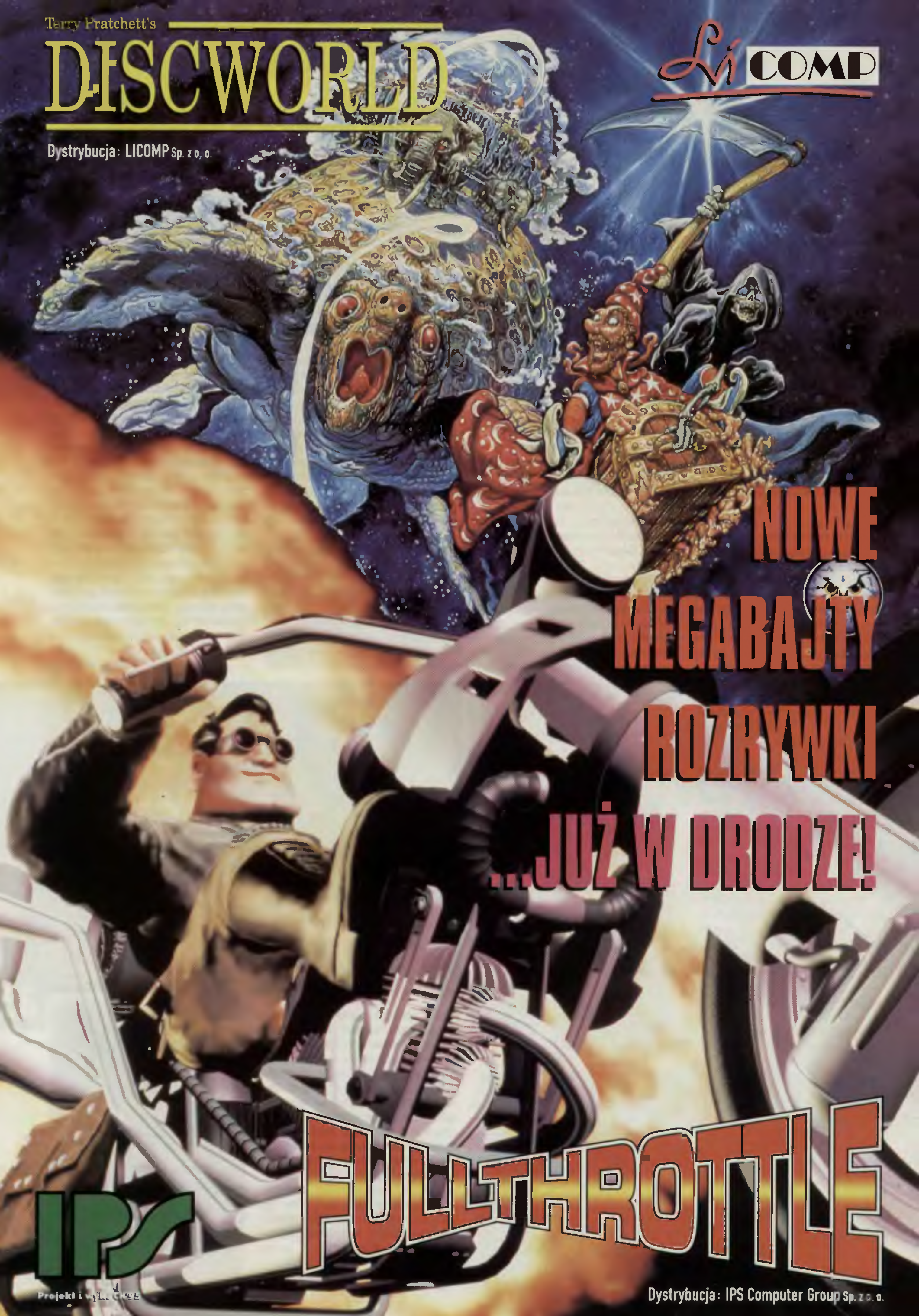
Na końcu poziomu stoi konduktor, który sprawdza czy masz wszystkie potrzebne przedmioty i pieniądze na bilet. Jeśli nie będzie chciał przepuścić Edzia, musisz wrócić i przeszukać cały teren, bo może przeoczyłeś tajne przejścia.

Grafika i dźwięk nie wskazują na najwyższy kunszt autorów, jednak lepsze nie są potrzebne. Za dużo szczegółów i kolorów mogłyby tylko zdekoncentrować szkraby. Choć przyznaję, że widziałem lepsze gry zręcznościowe, to przesympatyczny kaczorek na pewno spodoba się maluchom i da im wiele godzin świetnej zabawy.

Cornelli







Terry Pratchett's
DISCWORLD
Dystrybucja: LICOMP Sp. z o. o.
Li COMP
NOWE
MEGABAJTY
ROZRYWKI
...JUŻ W DRODZE!
IPS
FULLTHROTTLE
Projekt
Dystrybucja: IPS Computer Group Sp. z o. o.

Fighter Wing



Programów ze wschodnim rodowodem jest już całkiem sporo: antywirusy, kompresory dysków i inne, a wśród nich również gry. Wszyscy znają pożerającą większość czasu pracy zabawę w zbieranie klocków zwaną „Tetrisem". Widziałem jeszcze kilka innych gier zza wschodniej granicy, ale nigdy nie wpadł mi w ręce symulator lotniczy. Gdy więc zobaczyłem grę „Fighter Wing", która miała dorównywać grafiką „Falconowi 3" MUSIAŁEM zobaczyć ją w akcji.

Zaczynamy grę

od obejrzenia bardzo efektownego intro. Po obejrzeniu listy twórców programu zostaje tylko wpisać się na listę pilotów, wybrać hasło, aby nikt inny nie mógł się podszyć pod Twoje przyszłe podniebne zasługi i wybrać narodowość pilota, a jest wśród nich również Polska. Jak przystało na początkującego pilota należy rozpocząć karierę od kilku misji treningowych, a ich rodzajów jest dokładnie cztery. Pierwsza z nich to ścisłe wykonywanie poleceń komputera pokładowego w celu zapoznania Cię z podstawowymi manewrami, systemami uzbrojenia i sposobem korzystania z nich. Druga to symulator i strzelanie do celów, które nawet nie usiłują uniknąć trafienia. Trzecia to sprawdzian z umiejętności pilotażu polegający na przelocie przez korytarz oznaczony za pomocą balonów z napisem GemSoft, a nie wolno przy tym rozwalić żadnego z nich. Czwarta i ostatnia misja to szukanie celu na własną rękę i unieszkodliwienie. W tej misji niektóre obiekty usiłują uniknąć trafienia. Po wyborze misji następuje wybór samolotu jakim masz ochotę polecieć. Do wyboru masz rosyjskie Mig 21 bis „Fishbed" N, Mig 23MF „Flogger" G, Mig 29 „Fulcrum", Mig 31 „Foxhound", Su-27 „Flanker" A i amerykańskie F-4 „Phantom", F-15 „Eagle", F-16 „Falcon", F-18 „Hornet", F-117 „Stealth". Po wybraniu odpowiedniej maszyny wybierasz uzbrojenie. Pokazujące się sylwetki samolotów są bardzo dokładne, lecz uwagę zwraca błąd w operacji uzbrajania samolotów. Polega on na możliwości podwieszenia czterech rakiet AIM-54 „Phoenix" na węzłach kadłubowych F-15 „Eagle", a rakiety te są specjalnie zaprojektowane dla morskiego myśliwca F-14 „Tomcat". Natomiast uzbrojenie powietrze-ziemia zostało zredukowane do jednego typu – bomby Mk 84. W epoce rakiet kierowanych laserowo jest to jakby trochę mało. Ale po co komu bomby kierowane laserowo skoro można nimi zrobić dziurę w rzece lub pagórku?

Z kabiny pilota

niestety można popatrzeć tylko w przód, a żaden kokpit nie ma nic wspólnego z oryginałem bujającym wysoko ponad chmurami. Za to widok zewnętrzny samolotu jest bardzo dobry, widać na nim oprócz oznaczeń, również podwieszone pod skrzydłami rakiety. Nie zauważyłem efektów cieniowania, lecz widoczne są cienie na kadłubie samolotu w zależności od jego położenia względem słońca. Teren, nad którym latasz, przypomina nieco „Strike Commandera", bo niektóre wzgórza są pokryte teksturami, a brzegi rzek nie są prostymi liniami oddzielającymi obszar zielony od niebieskiego. Chmury jednak składają się z kwadratów i nie ma cieniowania Gourauda. Gdyby tylko kwadraty były nieco mniejsze, niebo wyglądałoby świetnie.



W czasie lotu dostępna jest lista wszystkich klawiszy, sterujących. Ich liczba jest bardzo niewielka jak na symulator lotniczy i sprowadza się do wyboru celu, rodzaju uzbrojenia, trybu pracy radaru i detektora podczerwieni. Ponieważ uzbrojenie powietrze-ziemia składa się tylko z bomb Mk 84, autorzy programu nie przewidzieli odpowiedniego dla nich trybu celowania.

Lecąc w chmurach zauważysz na pewno ciekawe zjawisko: kabina Twojego samolotu nie jest hermetyczna i mgła wpada do środka przesłaniając przyrządy, nie tylko widok poza kabiną.



Efekty dźwiękowe jakie słychać przy strzelaniu z działek pokładowych są niedopuszczalne, wręcz śmieszne i bardziej przypominają strzały z działek Spitfire'a niż szybkostrzelne działka współczesnych myśliwców wyrzucające kilkadziesiąt pocisków na sekundę. Strzelanie rakietami zostało opracowane dużo lepiej pod względem efektów dźwiękowych jak również graficznych. Rakieta zostawia za sobą nikłą smugę dymu, a dźwięk towarzyszący jej odpaleniu jest bliższy temu do czego zdążyliśmy się przyzwyczaić.

Tereny działań

Po zaliczeniu misji treningowych możesz przejść do scenariuszy i latać samolotami produkcji amerykańskiej lub radzieckiej. Po wybraniu strony, po której będziesz latać możesz wybrać jedną z misji – powoduje to przydzielenie odpowiedniego typu samolotu, lecz pozostawia do Twojej dyspozycji wybór broni. Wśród terenów, nad którymi będziesz latać, są między innymi: Uzbekistan, Korea, Dolina Bekaa w Syrii, Libia, Zatoka Perska, Kuba, Irak, Kaszmir w Indiach. Rodzaje zadań, jakie masz do wykonania, to rozpoznanie przeprowadzone przy pomocy „niewidzialnego" myśliwca F-117, choć ten sam samolot możesz dostać w celu przechwycenia i zestrzelenia samolotu transportowego przewożącego broń atomową lub chemiczną, a nawet pocisków typu Cruise AS-15. Innym zadaniem może być eskorta bombowców B-52 lub myśliwców bombardujących F-4 „Phantom", lecz może się przydarzyć również mała potyczka z myśliwcami lub zniszczenie kilku bombowców. W czasie lotów możesz spotkać oprócz maszyn, którymi latasz, samoloty Mirage F-1, Mirage 2000, F-5E, bombowce B-52, Tu-160 (radziecki odpowiednik B-1B), transportowce C-132 i An-26 oraz B-747, E-3 i śmigłowiec PAH-2.

Wysoka poprzeczka

Aby pograć we miarę znośnym tempie potrzebny jest szybki 486, 8 MB pamięci, karta grafiki typu VESA. Do słuchania muzyki przyda się jakaś karta muzyczna, ale autorzy pomyśleli tylko o obsłudze Sound Blasterów od najprostszego modelu 1.5, przez Pro i 16 ASP, po ostatni model AWE32 oraz głośniczek (!). Ciekawostką jest możliwość przetestowania trybu graficznego jakiego będziesz używać w czasie gry. Do wyboru są trzy: od najniższej 320x200, przez 640x400, po 800x600, ale tego ostatniego nie jestem całkiem pewien, ponieważ mój sprzęt nie podołał już wymaganiom gry. Do sterowania samolotem w czasie lotu może być używana klawiatura, joystick albo mysz. Gra jak widać ma pewne błędy, lecz początki zawsze bywają trudne – być może następna wersja będzie lepsza.

Pilot jr.







Wybraliśmy dla Ciebie *to, co najlepsze*

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.
UWAGA! Nasza oferta obejmuje ponad 550 pozycji na komputery PC, PC-CDROM, AMIGA, CD-32, ATARI ST/XL, Commodore 64/128. Katalog z pełną ofertą wysyłamy bezpłatnie. Katalog można zamawiać również telefonicznie.

Wysyłkowa Sprzedaż Wydawnictw Komputerowych

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	WYMAGANIA	CENA	
Aladyn	PC	Disney	386DX-33, 4MB, VGA, 5 HD	793.000,-	79,30
Arcade Pool	PC	Team 17	386, VGA	512.400,-	51,24
Battlestorm	PC	Titus	PC, VGA	195.000,-	19,50
Bumtime	PC	Kompart	386, VGA	658.800,-	65,88
Colonization/wersja polska	PC	MicroProse	386-16, 2MB, VGA, 12HD	854.000,-	85,40
Crazy Cars II	PC	Titus	386, VGA	195.000,-	19,50
Cyberwar	PC CD	SCI	386, CD ROM, VGA	2.379.000,-	237,90
F-14 Fleet Defender	PC	MicroProse	386,2MB RAM,VGA,12HD	1.037.000,-	103,70
Fields of Glory	PC	MicroProse	386-16,2MB,MCGA,12HD	854.000,-	85,40
Grand Prix Unlimited	PC	Hit Squad	386, VGA	395.000,-	39,50
Hand of Fate/wersja polska	PC	Virgin	386SX-25,2MB RAM,20HD	793.000,-	79,30
Heimdal II	PC	Core Design	386, VGA	585.600,-	58,56
Inferno	PC CD	Ocean	386, CD ROM, VGA	1.647.000,-	164,70
Jazz Jack Rabitt	PC	Epic Megagames	386, VGA	366.000,-	36,60
Labyrinth of Time	PC CD	Electronic Arts	386SX-16, 4MB, VGA	1.586.000,-	158,60
Lion King	PC	Disney	386DX-33, 4MB, VGA, 5HD	793.000,-	79,30
Pacific Strike	PC	Electronic Arts	386, 4 MB RAM, VGA	915.000,-	91,50
Privateer	PC	Origin	386-25,4MB,20 HDD	732.000,-	73,20
Rise of the Robots	PC CD	Time Warner	386, CD ROM, VGA	2.171.600,-	217,16
Rebel Assault	PC CD	Lucas Arts	386, CD ROM, VGA	1.134.600,-	113,46
Return of the Phantom	PC	Microprose	286,2MB,VGA/MCGA,8HD	793.000,-	79,30
Sabre Team	PC	Krisalis	386, VGA	475.800,-	47,58
Seal Team	PC	Electronic Arts	AT, 640k RAM, VGA	488.000,-	48,80
Seawolf	PC	Electronic Arts	386-25 4MB,VGA,19HD	732.000,-	73,20
Shadowcaster	PC	Origin	386SX,4MB,VGA,16HD	793.000,-	79,30
Space Hulk	PC	Electronic Arts	386, 4 MB, VGA/MCGA	646.600,-	64,66
Subwar 2050/wersja polska	PC	MicroProse	386, 1 MB RAM, VGA	793.000,-	79,30
Syndicate/wersja polska	PC	Bullfrog	386, 4MB, VGA, 12 HD	695.400,-	69,54
System Shock/wersja polska	PC	Origin	486, 4MB, 30HD	1.037.000,-	103,70
Theme Park	PC	Bullfrog	386,4MB,VGAVESA,18HD	793.000,-	79,30
UFO; Enemy Unknown	PC	Microprose	386-20,2 MB,VGA,10HD	854.000,-	85,40
Ultima Underworld II	PC	Origin	386SX,2MB,14HDD,VGA	732.000,-	73,20
V for Victory III	PC	Electronic Arts	SVGA (VESA)	494.100,-	49,41
Wing Commander Armada	PC	Origin	386, 4 MB, VGA	793.000,-	79,30
Xenobots	PC	Electronic Arts	IBM AT, 1 MB, VGA	427.000,-	42,70

Oferujemy również pełną gamę tytułów Kolekcji Klasyki Komputerowej, po bardzo atrakcyjnych cenach!
Od tego miesiąca w naszej ofercie pojawiły się konsole Pegasus
Proponujemy:

– konsola Pegasus IQ-502 (zasilacz, 2 joysticki) + cartridge „Złota Piątka"	1.790.000,-	179,00
– konsola Pegasus IQ-502 (zasilacz, 2 joysticki)	1.130.000,-	113,00
– cartridge „Złota Piątka" (5 gier na kasecie)	690.000,-	69,00
– cartridge z grami za „Złotej Piątki":		
- Big Nose Freaks Out	350.000,-	35,00
- Big Nose the Caveman	350.000,-	35,00
- Micro Machines	350.000,-	35,00
- The Ultimate Stuntman	350.000,-	35,00
- Dizzy	350.000,-	35,00
– cartridge Dancing Blocks	350.000,-	35,00
– cartridge Little Red Hood	350.000,-	35,00
– cartridge Side Winder	350.000,-	35,00

Chętnym przesyłamy również ofertę na produkty firmy Sega

Nazwa Pegasus jest nazwą zastrzeżoną. Wszystkie prawa należą do firmy Bobmark Int.



ZAMÓWIENIE

5/95

Imię

Nazwisko:

Adres:

prosimy wypełniać drukowanymi literami

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru.
Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

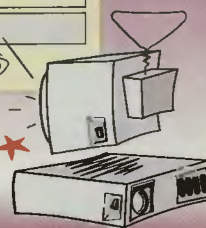
☐ **Proszę o przysłanie pełnego katalogu**

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.

NAZWA / KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

Łączna kwota

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.



podpis zamawiającego ....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

bbs

SysOp ma głos

– i ogłasza konkursik!

Auuuuuu! Właśnie dałem głos, jakby się ktoś jeszcze nie domyślał. Stały się dwie rzeczy, niekoniecznie zbytnio miłe, a może nawet całkiem niemiłe.

Po pierwsze i nieustające, padła baza userów. Zupełnie. Siedziałem sobie przy jednym komputerze i odpowiadałem na listy. Drugi komputer kręcił dyskiem kółeczka i odbierał grzecznie telefony. Patrzę – a tu jakiś użytkownik narzeka, że go jeszcze nie zarejestrowałem a on by chciał mieć większy dostęp. No cóż, myślę, widocznie skleroza nie boli i kogoś przegapiłem, paluszek mi się na klawiaturze omsknął był. Uruchomiłem edytor bazy użytkowników, poprawiam to, tamto, owamto – BUM! Pojawia się komunikat, że ktoś jeszcze sięga do tego samego pliku i to bez uzgodnienia tego ze mną (sharing violation). No to ja mu retry. No to spróbował jeszcze raz, a potem... Potem baza użytkowników wyglądała jak skrzyżowanie FAT-u z bazą listów, pomieszane dodatkowo z lepkimi fragmentami outputu z jakiegoś programu którego nawet nie mam zamiaru identyfikować. Po prostu ochyda. Cóż było robić, SysOp ani pisnął, wstał cicho z krzesła, klawiaturą cisnął... I skorzystał z kopii zapasowej, mającej mniej więcej trzy tygodnie (konkretnie – pochodzącej z 31 marca). Część użytkowników natychmiast w listach do mnie wyraziła swoje oburzenie i zapowiedziała akcje odwetowe, na szczęście nikt nie zrealizował gróźb więc BBS działa dalej. Uff.... jeden problem mamy z głowy.

Teraz druga sprawa. Zaczęliśmy wygrywać w BRE – powiem więcej, byliśmy na samym topie i zepchnęliśmy z pierwszego miejsca BBS samego koordynatora ligi. Tego koordynator nam nie przebaczył – i wywalił nas z ligi pod jakimś błahym pretekstem, nawet nie zapytawszy uprzednio, czy aby na pewno ma rację. No cóż, jak ktoś będąc SysOpem BBSu liczącego 60 userów (konkretnie, według stanu z końca marca – 58) usiłuje być równocześnie liderem ligi, musi grać za kilka osób sam i jeszcze pomagać sobie administracyjnie... (Tu uwaga do innych SysOpów – ta metoda się sprawdza! Można grać lokalnie za kilka osób i wygenerować największą planetę w ciągu dziesięciu dni. Takie postępowanie ma kilka dodatkowych zalet – między innymi taką, że w razie potrzeby wykonania ataku bombowego wysyła się naraz kilka bomb, zamiast jednej. Pomysł jest miodny i godny szerszego upowszechnienia, tym samym liga upadnie bo straci sens). Pomyślimy, wymyślimy, na razie w naszym BRE zapanowało bezhołowie i wszyscy piorą wszystkich lokalnie, żeby dać upust swoim krwiożerczym instynktom.

Ponieważ nikt nie podal prawidłowych odpowiedzi w konkursach jakie ogłosiłem, JA je podam – i podniosę sobie uprawnienia, definiując w tym celu SUPERSYSOPA. Otóż – Kornephoros to nazwa gwiazdy w gwiazdozbiorze Hercules, a to, czy do pliku zostanie podłączone programik tsbbs1.exe czy tsbbs2.exe, zależy wyłącznie od tego, czy przysłane archwium było spakowane ARJotem czy PKZIPem.

Tym razem to na tyle. Szykuje się następny konkursik dla BBSowców i nie tylko – na najciekawszy skrypt do savegamów. Od jakiegoś czasu w BBS-ie leży nowsza, poprawiona wersja naszego edytora savegamów, z rzadka bo z rzadka, ale jednak czasem userzy przysyłają jakieś skrypty, które zbieramy na okoliczność ich późniejszego wykorzystania. Ogłaszam taki mały konkursik – na najciekawszy skrypt (nie chodzi o jego wielkość, tylko jakość). Nagrodą będzie koszulka firmowa, istnieje możliwość przyznania kilku nagród, co jest ciekawe oceniać będę osobiście, korzyści materialne z tego tytułu przyjmuję codziennie w godzinach pracy w redakcji. Skrpty można przysyłać, można też przynosić na ul. Służby Polsce 4 (wręczając przy okazji wyżej wzmiankowane k.m.)

To na tyle tym razem.

Wasz SysOp



Hyp...hyp...hypery

KRZYSIOKUBECZKOLOGIA: Krzyś Q. wywoła napewno reakcję łańcuchową. Wiele ludzi zacznie pisać do was listy, aby stać się sławnym i reklamować swój komputer. Nie zdziwcie się więc, jeśli przyjdą do Was listy różnych Krzysi Garnuszków, Nocników, Szklaneczek, Brytwanek.

Kusy

K. Kubeczko na papieża.

Rygiel

K. Kubeczkę należy zmielić w maszynce do mięsa.

(nazwisko do wiad. redakcji)

Krzyś Q. to pierwszy człowiek, który nie ugiął się pod naciskiem totalitaryzmu chłamigowców i P-shitowców. Wiwat!

Crazy Duck jr

WIELKA RADOŚĆ: Ludzie! jak zajapiłem, że mnie w hyperach drucknęliście, to się w muszlę klozetową zassałem.

Pfeil Error

POMYLIŁ SIĘ: Piszę do was jako do ludzi dojrzałych i inteligentnych.

Ilko

GROZI NAM? Pozdrawiam Was wszystkich, ludziska póki mam humor, bo dalej będzie mniej wesoło.

Bruno R.

JEDNYM ZDANIEM: Szanowna redakcjo, piszę do Was (co za odkrywcze stwierdzenie) będąc pod nieustającym wrażeniem wykładu na temat dwóch z siedmiu najgłupszych mędrców przedfilozoficznych ciągów etyczno-moralnych wytycznych do idealnie potoczystych myśli moralno-bardularzobadziewiastych i teorii bytowowodowych Anaksymenesa z Efezu Heraklitowego, z miasta tłumu głodnych, zziębniętych i smutnych przeciwieństw niebytu, który bardziej istnieje od bytu czynowego pod względem przypodobania się zadowoleniu wewnętrznemu z harmonii Sofoklesa (a może to był akordeon???) – lekcja etyki.

Freddie

(ufff... przebiłeś nawet Emilusa i Haszaka – Kaczor)

VIRTUAL REALITY: MY (czyli czytelnicy) nie chcemy pewnego pięknego dnia zobaczyć drzwi redakcji TOP SECRET zasłonionych przygwożdżonymi na krzyż deskami z napisem:

ВСЕ УШЛИ В АЛЬТЕРНЕЙТ РЕАЛИТИ.

Musashi

OJCZYZNA POLSZCZYZNA: Gdyby tytul DYSKRAWICY FSZYZTKIH KRAJUF ŁONCZCIE SIE zobaczył p. Jan Miodek (postrach uczelni we Wrocławiu i programu Ojczyzna Polszczyzna) to zostalibyście skazani za nieumyślne spowodowanie śmierci na 100 lat przymusowych robót drogowych.

Robin

INTYMNOŚCI: Tera coś dla Kopalnego. Słyszałem, że marchew wzmaga potencję (tylko trudno ją przymocować).

Robin

OFERTA: Tanio młodszego brata sprzedam lub zamienię na kilka dyskietek HD. (e, gdyby to była siostra – Kopalny).

The Generał

MIŁY: Miło mi, że Was okradli.

Buka

GREPSY: Szkoła to przyjemność, a ja nie mam czasu na przyjemności.

Fender

Będę księdzem, jak mój ojciec.

Mr Neutron

ZAKOŃCZENIE: Uff... to wszystko, kończę już, po paznokcie swędzą, a matka kaszą stację zapycha.

MR Profesor vel Planik alias *Wojciech*

Hypery zebrał

Kaczor

LOTERIA KORESPONDENTÓW

Loteria korespondentów, jak wszystko w maju, kwitnie. W tym miesiącu również trzydziestu Czytelników zostało uhonorowanych książkami. Przypominamy, że szansę wygrania owych dzieł ma każdy, kto przyśle do nas list, paczkę, bądź dowolną inną przesyłkę, z pełnym adresem nadawcy. Selekcji (wyboru, znaczy się) zwycięzców dokonuje Nieza-wysoka Komisja w składzie: Kaczor i Alien. Wygrać, jak już wspomnieliśmy można książki (dziadek twierdził, że to są takie z okładkami i kartkami w środku), które funduje Wam wydawnictwo ISKRY. W tym miesiącu jeden z tomów „Encyklopedii Rocka", wspaniałe wydaną „Wyspę Skarbów" Verne'a, oraz książki z cyklu „Amber" Rogera Zelaznego oraz serii fantasy Gene'a Wolfe'a. Piszcie, ludziska, piszcie, a może część z tych dzieł stanie się Wasza?

ISKRY

Redakcja

Lista nagrodzonych:

Grzegorz Okoń, Ręczno; Paweł Meyer, Gdynia – Pogórze; Marcin Marlikowski, Kraków; Rafał Kondal, Łódź; Michał Bogudziński, Świdnik; Adam Sokołowski, Jaworzno; Rafał Stelmach, Biłgoraj; Jakub Polkowski, Warszawa; Tomasz Sikora, Bielsko-Biała; Adam Labuda, Gdańsk-Wrzeszcz; Krzysztof Szmyt, Chojnice; Oktawian Sikora, Tarnów; Marcin Żmuda, Będzin; Marcin Żukowski, Białystok; Krzysztof Łukasik, Kłomnice; Aleksander Utósek, Poznań; Adam Bartel, Warszawa; Radosław Pjosik, Swarzędz; Krzysztof Loch, Kraśnik; Dawid Rusek, Brzeg Dolny; Jarosław Nikel, Stare Koźle; Michał Krasnodębski, Kraków; Marek Koprak, Poznań; Przemysław Zalewski, Kruszwica; Sebastian Wiecha, Wrocław; Sebastian Anders, Łódź; Marcin Szpoper, Sosnowiec; Jacek Brodowski, Wejherowo; Leszek Dziedzic, Bielsko-Biała; Joanna Zawada, Gliwice

DYSKRAFICY!!!

s tego co ostatnio dostaliśmy od Was wyszło by szesnaście stron, a nie jedna

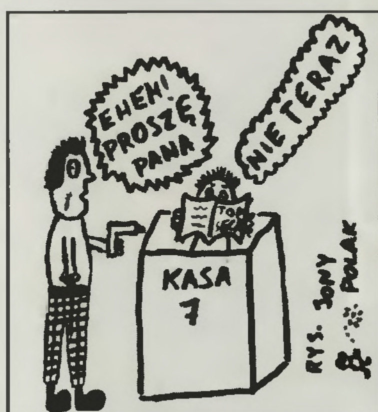
(TO JEST ALÓZJA, JAKBY KTO NIE WIEDZIAŁ)



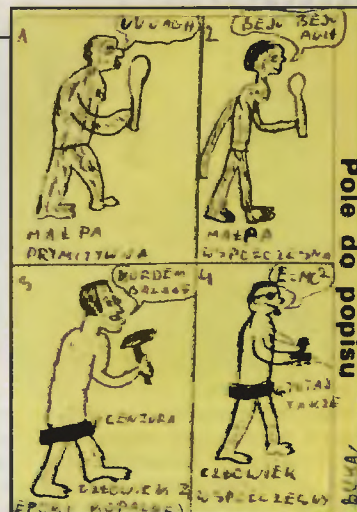
J.Czech



Krzyś Kubeczko wchodzi do firmowego sklepu IPS computer group i mówi do siebie: co by tu zepsuć?!
A tak nawiasem mówiąc, chodzę z Krzysiem Kubeczko do tej samej klasy czyli VIIc
Tomek Cieślikowski
20.02.95
P.S. Jeżeli Krzysio to przeczyta to będę się z nim bił, więc postarajcie się opublikować ten list.
Thanks











Projekt graficzny: Michał Jabłoński

Przeżyjmy to







Kiedyś dawno temu na ZX-Spectrum powstała pierwotna wersja tej gry. Pamiętam, że zagrywałem się nią nocami. Naprawdę miała w sobie coś, co pozwoliło zapomnieć o otaczającej rzeczywistości. Autorzy gry wpadli do doskonały pomysł stworzenia wyścigów, będących czymś w rodzaju podróży po Stanach Zjednoczonych. Oto dysponując wspaniałym Ferrari F40 ścigasz skradziony samochód rakietę, w którym jadą skorumpowani policjanci. I wszystko byłoby fajnie, gdyby nie to, że akcja jest tajna i zwykli przedstawiciele prawa nic o niej nie wiedzą. Szalony pościg wiąże się z niejednokrotnym przekraczaniem dozwolonych prędkości, co automatycznie ściąga Ci na głowę policję, chcącą należycie Cię ukarać. Po drodze natkniesz się na blokady policyjne, rozświetlone wozy i wiele innych atrakcji dostarczonych przez tych panów. Cóż, życie bohatera nigdy nie było łatwe. Nie spodziewaj się, że w Twoim przypadku będzie lepiej.

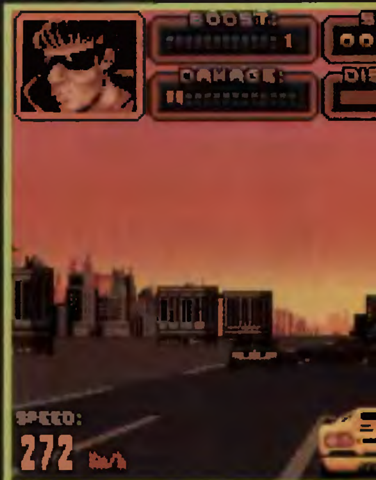
Nasz szalony pościg przebiegał będzie przez cztery stany USA i tylko od nas zależy jak się zakończy. Żebyś jednak umiejętnie wykorzystywał samochód i mapę, zostałeś zaopatrzony (ciekawe czy to taki kawał) w bombę zegarową, której licznik odlicza czas do detonacji. Pamiętaj o tym, żeby wszystko załatwić zanim bomba wybuchnie.

Gra wciąga z kilku powodów: po pierwsze, mamy możliwość podróżować po autostradach zbliżonych do tych z rzeczywistości; po drugie dynamika akcji i ciągły wyścig z czasem nie pozwala nam się nudzić; a po trzecie któż nie lubi pędzić Ferrari F40, gdy za plecami ma pościg policji z całego stanu – sama rozkosz.

Oto wyścig, który grającym w niego wcześniej przypomni stare dobre czasy, a pozostałym dostarczą całkiem przyzwoitej rozrywki.

EMILUS

Producent: Titus, 1990
Dystrybutor: Mirage Software
Cena: 19,52 zł



Lamborghini

Szybkie samochody, amerykańskie szosy, pieniądze i sportowa rywalizacja – to wszystko można spotkać w „Lamborghini".

„Lamborghini" to nic innego jak „Crazy Cars III" (większości fanów wyścigów na komputerze znane pod tą drugą nazwą; do gry dodano jedynie opcje gry na 2 graczy). Bardzo przyjemne wyścigi, które rozpoczyna się z niezłym samochodem i odrobiną gotówki jeżdżąc w IV lidze



kierowców współzawodniczących na szosach Ameryki. Kolejne pomyślnie zakończone wyścigi dają Ci większe sumy i punkty klasyfikacyjne. Dodatkowe pieniądze możesz uzyskać zakłada-



Dungeon Master

„Dungeon Master" to kolejny przykład, że w dobie wielomegabajtowych gier z intrami ciągnącymi się przez kwadrans, animacjami co siódme kliknięcie myszą i wielogodzinną ścieżką dźwiękową, w lamusie można znaleźć coś, w co daje się grać. Wprawdzie po grze widać bardzo wyraźnie ząb czasu, zestarzała się i to dosyć mocno, jednak ciągle jeszcze warto ją obejrzeć. Zwłaszcza, jeśli ktoś jest zwolennikiem klasycznego RPG, w którym mapę robić należy trzymając obok klawiatury ołówek i kawałek papieru w kratkę, a członkowie drużyny umierają z głodu, jeśli nie każe im się na czas zjeść chleba niesionego w plecakach.

Siwizna przyprószyła głównie grafikę i muzykę – zwłaszcza ta pierwsza jest już siwiutka jak gołąbek, jako że wersja na VGA korzysta – tak na oko – z 32 kolorów na 256 możliwych (zważywszy na Amigowski rodowód gry, jest to bardzo prawdopodobne). Z muzyką jest o tyle prościej, że poza kawałkiem na samym początku, w trakcie gry dostępne są jedynie efekty dźwiękowe, utrzymane na znośnym poziomie. Zaś to, co najważniejsze – scenariusz – trzyma się krzepko, choć nie jest w stanie stopniem komplikacji konkurować z najnowszymi produkcjami – ale i nie ma się czemu dziwić, gra zajmuje niespełna jeden megabajt, a mieści się na jednej dyskietce. Zadanie jest proste i nie wymaga specjalnych kombinacji – zejść jak najgłębiej zabijając wszystko, co się rusza. Na końcu będzie takie większe i trudniejsze do zabicia – ale i jemu damy radę, my, zaprawieni w bojach fanatycy!





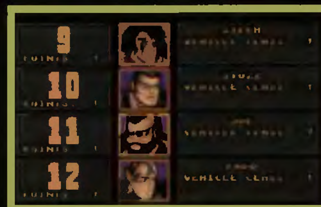
Robaquez

Dystrybutor: Licomp
Komputer: PC AT
Cena: 28,06 zł

jeszcze raz







jąc się z zawodnikami biorącymi udział w wyścigu o to, kto przyjedzie pierwszy. Każdy wyścig to rajd szosą o różnej szerokości, przy różnej pogodzie i często w asyście policji. Tras masz do wyboru dosłownie dziesiątki, ale Twój występ na nich zależy od grubości portfela.

Zarobioną gotówkę przeznaczasz bowiem na wpisowe do kolejnych wyścigów, naprawy uszkodzeń samochodu oraz kupno ulepszeń pozwalających osiągać Twojej maszynie większą szybkość. Po zebraniu odpowiedniej sumy można się starać o wykupienie wyścigu klasyfikacyjnego, który umożliwi Ci start w lidze wyżej wśród lepszych konkurentów zasiadających za kierownicsmi szybszych aut.

Realizm wyścigów jest prawie żaden (podobny do „Lotusa"). Wszystkiego cztery klawisze do sterowania, większe poślizgi podczas deszczu i na lodzie. Za to zabawa wspaniała. Szkods tylko, że wygranej gotówki nie można odebrać ze stscji A.

Pałcjusz

Wydswca: Mirage
Cena: 40,26 zl
Komputery: Amiga, PC





Wyścigi motocyklowe w starym dobrym stylu podobają się wielu osobom, ale niestety szybko się nudzą. Po przejechaniu wszystkich tras i pobiciu wszelkich możliwych rekordów prędkości, nie pozostaje już nic do dodania i grę się odkłada. Jednak gra „ROAD RASH" będąca właśnie takimi wyścigami, nie należy do tych, które się szybko znudzą. Oprócz tradycyjnych sportowych zmagań na torze, będziemy uczestniczyć w mniej szlachetnych rozgrywkach. Podczas wyścigu wymagane będzie oprócz umiejętności rajdowca, skuteczne wykorzystywanie pięści i nóg, a czasami nawet kija. W ten sposób musisz nadjeżdżających przeciwników spychać z toru, uderzać w głowę, szturchać lekko z tyłu kijaszkiem itd.

Jak widać gra posiada naleciałości z gier morderczo-napadalskich, co moim zdaniem urozmaica jej stronę wyścigową. Akcja gry toczy się na 5 różnych torach, na których przyjdzie nam się zmierzyć z nieubłaganie płynącym czasem, przeszkadzającymi patrolami policyjnymi, nadjeżdżającymi z przeciwka pojazdami, przeszkodami i czyhającymi na nasze życie 14 wrogo nastawionymi przeciwnikami.

Graficznie „ROAD RASH" wykonano standardowo. Widok zza pleców naszego motocyklisty, niżej liczniki i lusterka boczne. Na tablicy rozdzielczej motoru widnieją wskaźniki witalności Twojej i przeciwnika. Jeżeli wskazanie któregoś z nich spadnie do zera, odpowiednia osoba zostanie wyeliminowana z wyścigu – przez knock-out.

Po każdym wygranym wyścigu otrzymujesz pieniądze, za które możesz kupić lepszy motocykl. Gra łączy w sobie szaleństwo wyścigów motocyklowych z prawdziwie zabawnymi scenami okładania przeciwników po głowie. Mimo tego, że ma już swoje lata warto ją polecić, jako grę łatwą i przyjemną.

EMILUS

Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: IPS Computer Group
Cena: 28,06 zl

Worlds of Legend: Son of the Empire

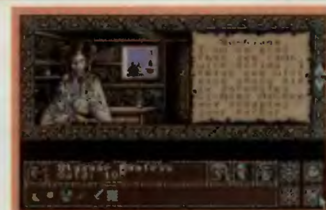
Po pokonaniu szalonego króla Necrixa III i tym samym uratowaniu krainy Trazere od niechybnej zagłady, czwórka bohaterów zatrzymala się w wiosce Brodfird. Chcieli odpocząć po trudach walki jaką niedawno stoczyli, niestety los okazał się dla nich nieubłagany. Podczas wieczerzy do komnaty, w której siedzieli wtargął znikąd posłaniec, ubrany w strój zabójcy ze wschodu. Oznajmił, że przybywa z wieściami dla syna Imperatora Królestwa Księżyca. Adresatem okazał się być jeden z członków drużyny. Wieści były niepokojące, oto na wschodzie został w tajemniczych okolicznościach zamordowany stary Imperator i chodzą pogłoski, że stało się to za sprawą nadwornego czarnoksiężnika Ti-Mann MoChuna. Tak czy inaczej królestwo pozostało bez władcy i taka sytuacja grozi wybuchem wojny domowej o władzę.



Gra rozpoczyna się w momencie, gdy drużyna dociera do stolicy Królestwa Księżyca, gdzie dowiaduje się, że to, co było zawarte w liście, jest prawdą. Wojska poszczególnych książąt już są gotowe i rozpoczyna się zawierucha wojenna.

Jako następca Imperatora, będziesz musiał zjednoczyć ponownie królestwo i objąć władzę. Zanim jednak do tego dojdzie pokonasz wiele kilometrów, będziesz musiał walczyć z bandami zbuntowanych książąt, ale przede wszystkim musisz odnaleźć moc i siłę, która pozwoli Ci na przywrócenie dawnego porządku.

„Worlds of Legend" to połączenie elementów strategii z role-playem. Mamy drużynę czterech śmiałków (wojownik, bard, zabójca i mag), którzy podczas przygody uzyskują doświadczenie pozwalające im rozwijać swoje umiejętności. Gra jest kontynuacją poprzedniej przygody z gry „LEGEND" i jeżeli posiadasz postacie z tamtej przygody, będziesz je mógł wykorzystać teraz. Bardzo przydatna funkcja, pozwalająca rozpocząć grę zaawansowanymi postaciami, a nie początkującymi żółtodziobami, których nawet najmniejsza banda potrafi zniszczyć.

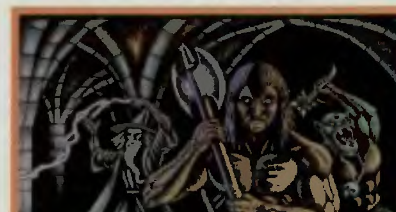


Przystępując do gry nastaw się na mozolne dochodzenie do celu, które zostanie wynagrodzone Ci kolejną ocaloną krainą i chwałą bohatera, jaką przez to zyskasz.

EMILUS

Producent: Mindscape, 1993
Dystrybutor: MarkSoft
Komputer: Amiga, PC, PC-CD
Cena: 46,36 zł (Amiga, PC), 51,31 zł (PC-CD)





Lista przebojów

HITY świat

PC USA	CD-32	AMIGA	PC CD-ROM	PC
1. DOOM II	1. MICROCOSM	1. SENS. W. OF SOCCER	1. MICROCOSM	1. MORTAL KOMBAT
2. MASTER OF MAGIC	2. THEME PARK	2. MORTAL KOMBAT 2	2. MEGA RACE	2. WINTER OLYMPICS
3. COLONIZATION	3. LIBERATION	3. CANNON FODDER 2	3. MAGIC CARPET	3. SIM CITY 2000
4. CASTLES II	4. FLINK	4. ALADDIN	4. DOOM II	4. DOOM II
5. LORD OF THE RIN.	5. BENEFACTOR	5. BEAU JOLLY COMP.	5. WING COMMANDER III	5. START TREK: 25TH A.
6. SPACE SIMULATOR	6. BUMP 'N' BURN	6. FOOTBALL GLORY	6. CREATURE SHOCK	6. THE LION KING
7. BATTLE CHESS	7. LEMMINGS	7. PREMIER MAN. 3	7. THEME PARK	7. COLONIZATION
8. SOLITAIRE	8. WEMBLEY SOCCER	8. TOWER ASSAULT	8. STRIKE COMMANDER	8. TIE FIGHTER
9. SIM CITY 2000	9. DEATH MASK	9. SKIDMARKS	9. LITTLE BIG ADV.	9. TRANSP. TYCOON
10. TIE FIGHTER	10. SUPER PUTTY	10. SHADOW FIGHTER	10. ENCARTA '95	10. FLIGHT SIMULA. 5.0

HITY listy

ATARI ST	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. PREMIER MANAG.2	1. PIRATES	1. DEATH MASK	1. MORTAL KOMBAT 2	1. KSIĄŻĘ
2. SABRE TEAM	2. ELVIRA II	2. MORTAL KOMBAT II	2. DOOM II	2. CYWILIZACJA
3. TRANSARCTICA	3. LASER SQUAD II	3. TOWER ASSAULT	3. TIE FIGHTER	3. KLĄTWA
4. SUPER CARS II	4. D. OF THE CROWN	4. LION KING	4. SIM CITY 2000	4. WŁADCA
5. F-29 RETALIATOR	5. SPACE CRUSADERS	5. BLOODNET	5. LITTLE BIG ADV.	5. KOLONY
6. HOLL. POKER PRO	6. COLONY	6. MICROMACHINES	6. HAND OF FATE	6. NAJEMNIK
7. CRAZY CARS III	7. ELVIRA	7. MORTAL KOMBAT	7. DUNE 2	7. GLOBAL WAR
8. VROOM	8. RICK DANGEROUS	8. ALEN BREED II	8. TEENAGENT	8. RASZYN 1809
9. GOBLINS II	9. DIZZY	9. CIVILIZATION	9. CREATURE SHOCK	9. TECHNUS
10. GODS	10. SHOGUN	10. SOCCER KID	10. ALONE IN THE D. 3	10. TAGALON

SHITY listy

ATARI ST	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. TIME BANDIT	1. HANS KLOSS	1. TECHNOBAN	1. BORUTA	1. RIOT
2. ROBOCOP II	2. ROBOCOP	2. ROD-LAND	2. FIFA INT. SOCCER	2. ADAX
3. PRINCE OF PERSIA	3. TRANSFORMERS	3. MEGABALL 2000	3. RALLY	3. CYTADELA
4. CISCO HEAT	4. RED HEAT	4. MAGIC SERPENT	4. ELF	4. AVILOX
5. BOULDER DASH	5. BLAZER	5. MAGIC BOY	5. PORTS OF CALL	5. ZBIR

HITY tematyczne

ARC. ADVENT.	BAT'N'BALL	PUZZLE & QUIZ	RACING	SHOOT'EM UP
1. D/GENERATION	1. PINBALL ILLUSIONS	1. LOST VIKINGS	1. ATR	1. TOWER ASSAULT
2. ROBOCOP 3	2. ARKANOID 2	2. LEMMINGS 2	2. OVERDRIVE	2. SKELETON KREW
3. FIRST SAMURAI	3. PINBALL FANTASIES	3. BENEFACTOR	3. SKIDMARKS	1. CHAOS ENGINE
4. SEC. SAMURAI	4. BUNNY BRICKS	4. DIGGERS	4. BUMP'N'BURN	2. DESERT STRIKE
5. HEIMDALL	5. PINBALL DREAMS	5. ONE STEP BEYOND	5. LOTUS ESPRIT	5. PROJECT-X
6. HUNTER	6. BUNNY BRICKS	6. OH NO! MORE LEMS	6. FORMULA ONE GP	5. JUNGLE STRIKE
7. AN. WORLD	7. SHUFFLEPUCK C.	7. PIPEMANIA	7. SUPERCARS 2	6. ALIEN BREED 2
8. JURASSIC PARK	8. ARKANOID	8. PUSH OVER	8. ROADKILL	7. BANSHEE
9. THE IMMORTAL	9. LORDS OF WAR	9. ALL NEW... LEMS	9. LOTUS II	9. ALIEN BREED '92
10. G. OF THE AZTECS	10. BOTICS	10. HUMANS JURASSIC	10. POWERDRIVE	10. BLOOD MONEY

Piękna nasza Polska cała!

Świat za oknem jest dziwny. Raz jest gorąco jak w lato a raz zimno jak w zimie. Człowiek nie może przewidzieć co się będzie działo za moment, za chwilę a wymagane jest od niego, aby podejmował decyzje mające wpływ na jego całe przyszłe życie. I co z tego, że dokona tego wyboru jsk i tak życie potoczy się inaczej, nieraz zabawniej niż zamierzał, innym znów razem mniej. Wiosna to okres młodzieżowych wyborów i to nie tylko tych najbardziej intymnych, ale także życiowych. Jedni będą musieli zdecydować do jakiej szkoły zdawać, inni czy może dać sobie spokój z edukacją i rozpocząć pracę. Wszystko to można zamknąć w jednym zdaniu: Nie ważne jakiego wyboru dokonasz, ale ważne na ile do niego będziesz dążył.

W świecie komputerów przed wyborem stają dzisiaj już nie posiadacze komputerów ośmiobitowych (C-64, Atari XL/XE), ale posiadacze szesnastobitowców, chodzi mi o Amigowców. To, że firma Commodore upada wiadome było już od conajmniej roku, ale to, że w grach na komputer Amiga osiągnięty zostanie stan stagnacji przewidywali tylko dalekowzroczni pesymiści. Jednak nadeszła ta chwila i pozostaje nadzieja na to, aby znowu coś się ruszyło.

Tak czy inaczej, PeCety opanowują w zastraszającym tempie rynek komputerowy i tak jest i basta. I żadna pomarańczowa żaba z wyłupiastymi gałami, żeby nie wiem jak się natężała to tego nie zmieni. Świat jest taki jaki jest, a że pędzi na złamanie karku przed siebie to może i lepiej, wszak jest szansa, że nie zauważy nas i poleci w swoją stronę.

PARA-LI-TY-K

P.S. List nadesłany przez naszego wylotnego reportera, który będąc w klasztorze w Tyangboche w Himalajach, podszedł za blisko ołtarza i odużony dymem z kadzidła zaczął bredzić na piśmie.



Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody.** Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także „RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za drugi kwartał wynosi 7,8 zł. Wpłat na trzeci kwartał 1995 r. należy dokonać do dnia 20 maja 1995 r.

– Wpłaty należy przesyłać do „RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH" S.A.

– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów. Artykuły o muzyce , grafice, animacji, multimediach, recenzje najnowszych CD oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Cena detaliczna – 2,50 zł, w prenumeracie 2,20 zł.

PRENUMERATA

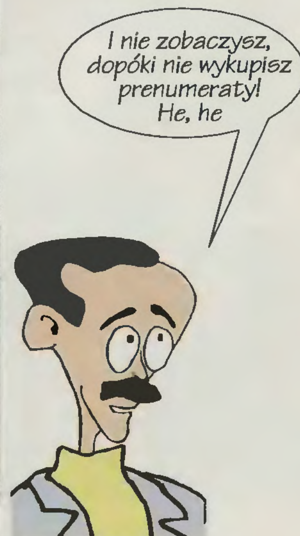
Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:

① Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 30.06.95	Bajtek	Commodore & Amiga C&A	Top Secret	Atari - magazyn
od numeru:				Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn" Dział prenumeraty Wydawnictwa
CENA	2,60	2,20	2,50	
	x	x	x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)				
	x	x	x	
po ile egzemplarzy				
	=	=	=	
SUMA	+	+		
			=	
RAZEM:				





Prenumerata to taniej i pewniej

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

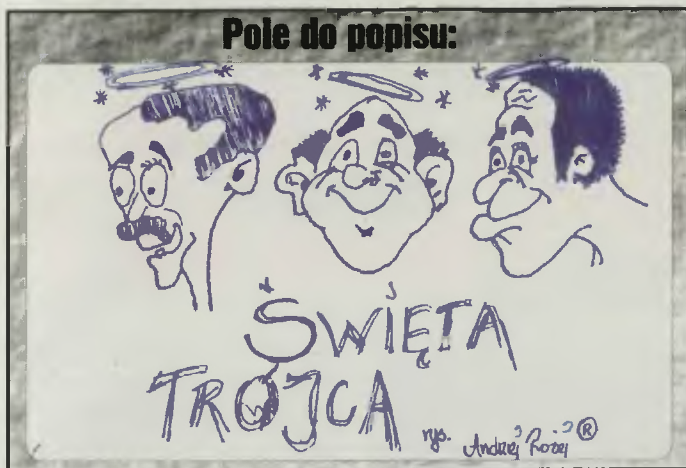
Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

PRENUMERATA





Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.

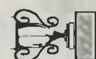


LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:

HITY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10



SHITY

1
2
3
4
5
6
7



SAVEGAMY

Witajcie! Tym razem zaczniemy od przytupów i przygwizdów, jak w dobrej operetce. Czemu tak wesoło? Ano, wiosna nastraja nas optymistycznie (choć dla was zdążyła się ona już przemienić w zapewne upalne lato). Nie jest to jednakże jedyny powód naszego szampańskiego wręcz humoru. Otóż udało się nam wygrzebać list od jednego z naszych czytelników (aktywnego sejwgejmowca), traktujący o

COLONIZATION dla PC

Przytoczymy go tutaj w całości:

Oto pare ciekawych zmian do „colonizacji". **(UWAGA : Liczenie bajtów zaczynamy do 1 a nie od 0)**. Licząc od początku nazwy miasta w 30 bajcie zapisana jest liczba ludzi w mieście, a opis ich zawodów zaczyna się w bajcie 63 (oczywiscie od początku nazwy miasta). Czyli np: pierwszy mieszkaniec na liście miasta jest Lumberjackiem a wiec jego zawód będzie w bajcie 63 – będzie tam hex 05. Dla drugiego mieszkanca zawód będzie zapisany w bajcie 64. Powiedzmy, że jest on Fishermanem – więc będzie tam hex 08, aby zmienić go na bardziej nam akurat potrzebnego Fur Trapera trzeba w tym bajcie wpisać wartość 04 zgodnie z tabelką zawodów, którą zamieściłem niżej.

Informacje o produktach przechowywanych w mieście rozpoczynają się w 153 bajcie, a kończą w 184. Bajty i odpowiadające im produkty zamieściłem w tabeli niżej. Aby dokonać ciekawych zmian w budynkach stojacych w osadzie wpisujemy w bajt 131 wartość 4B (hex), 132 – 82, 133 – 6A, 134 – 1B, 135 – BB, 136 – 01, zaś w bajt 148 wartość 02 (hex). Po tych zmianach początek gry jest łatwiejszy, choć nie są to wszystkie możliwe zmiany.

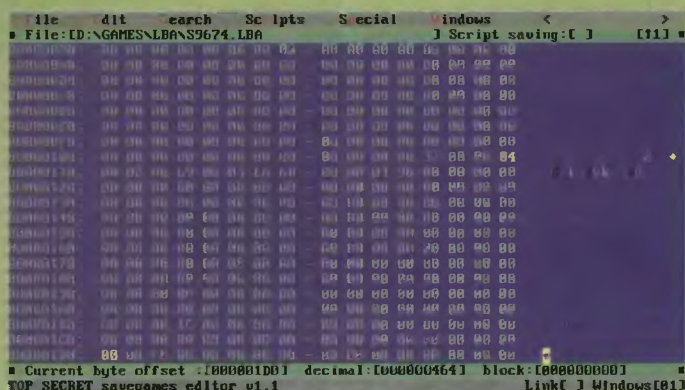
Na pieniążki też jest sposób. Zapisujemy sobie stan naszej forsy, przeliczamy ją na wartość szesnastkową, a nmastępnie szukamy tej wartości (pomocna opcja Find) – pierwszą znalezioną przez komputer powinna być właśnie kasa. Wpisujemy tam w trzy kolejne bajty FF FF FF i kłopot z brakiem pieniędzy znika.

Nie podałem dokładnych offsetów ponieważ plik zmienia swoją długość.

Tomek Goraziński

Przyjemnie, gratulujemy i prosimy o jeszcze raz i jeszcze więcej. Tak w ogóle to prosimy wszystkich, jak zwykle zresztą. Tym samym przypominamy o nieustającym na skrypt,który ogłosiliśmy w poprzednim numerze.

A oto tabelki wspominane w liście Tomka :



Gramy sobie ostatnio w gierkę

	Nazwa Produktu	Bajt
1	FOOD	153-154
2	SUGAR	155-156
3	TOBACCO	157-158
4	COTTON	159-160
5	FURS	161-162
6	LUMBER	163-164
7	ORE	165-166
8	SILVER	167-168
9	HORSES	169-170
10	RUM	171-172
11	CIGARS	173-174
12	CLOTH	175-176
13	COATS	177-178
14	TRADE GOODS	179-180
15	TOOLS	181-182
16	MUSKETS	183-184

	Nazwa zawodu	Hex do wpisania
1	FARMER	00
2	SUGAR PLANTER	01
3	TOBACCO PLANTER	02
4	COTTON PLANTER	03
5	FUR TRAPPER	04
6	LUMBER JACK	05
7	ORE MINER	06
8	SILVER MINER	07
9	FISHERMAN	08
10	DISTILLER	09
11	TOBACCONIST	0A
12	WEAVER	0B
13	FUR TRADER	0C
14	CARPENTER	0D
15	BLACKSMITH	0E
16	GUNSMITH	0F
17	PREACHER	10
18	STATESMAN	11
19	TEACHER	12
20	COLONIST	13
21	PIONIER	14
22	SOLDIER	15
23	SCOUT	16
24	DRAGON	17
25	MISSIONARY	18
26	IND-SERVANTS	19
27	PETTY CRIMINALS	1A
28	INDIANS CONVERTS	1B
29	COLONIST	1C
30	CONQVISTADOR	1D

Relentless dla PC

znaną też pod nazwą Little Big Adventure. Jest zupełnie przyjemna i wszystkich gorąco namawiamy, tym bardziej że wnosi nieco nowego do zaskorupiałego już światka przygodówek (opis już chyba był...) Problemy z którymi się borykamy nie ograniczają się do myślenia (a to jest problem, uwierzcie). Równie przykre okazują się aspekty zręcznościowe tej gierki.

Dlatego też należy sobie pomóc zmieniając liczbę żyć, (reprezentowanych tutaj przez magiczne listki), oraz poziom magii. Gra tworzy savegamy automatycznie i co gorsza zapisuje je pod dziwnymi nazwami SXXX.LBA (gdzie XXX to jakaś liczba). Na szczęście jednak każdy save rozpoczyna się nagłówkiem, którego treść podajemy w grze (opcja Savegames Management). Należy zatem „przegryźć się" przez wszystkie pliki i odnaleźć ten właściwy. W nim bajt 264 (dec) licząc od końca nagłówka zawiera poziom magii – wpisujemy tam wartość maksymalną 4 (dec). Bajt zaś 465 od końca nagłówka zawiera liczbę żyć – bezpiecznie wpisać tam wartość rozsądnie małą, na przykład 8 (dec).

Na screenie obok bajty te zaznaczone są na żółto. Nagłówkiem było słowo **.HardMan** (pierwszy bajt pliku wpisywany jest przez LBA automatycznie), zatem jego długość wynosiła 8 bajtów. Adresy bezwględne wynosiły zatem 264 + 8 – 1 (bo liczymy od zera) i 465 + 8 – 1. Ah, byłbym zapomniał – savegamy te rozgryzł właśnie HardMan – pozdrowienia.

Gawron

Listy

KĄCIK DUŻEGO I MAŁEGO ATAROWCA IM. KRZYSIA KUBECZKI

Jeśli nie będzie w tym roku ani jednego opisu na ATARI to GUT BAJ!

K.K.

Co wy się tak rozpisujecie o tym palancie. Moim zdaniem jest on żywą reklamą firmy ATARI, która mu zapłaciła za bezczelną reklamę kalkulatorów tej firmy.

Kusy

Wystarczyło, że przestałem pisać, a już taki tam LORD FREDEK miesza z błotem mojego idola! (...) Domagam się wydrukowania poniższego tekstu na łamach waszego pisma (...): Puchatkiem nie jestem, a za tego debila to można dosać w szczękę! Jak jeszcze raz WYDUKASZ coś na K.K. to Twoje dni będą policzone!

Bestia

Chciałbym pozdrowić Krzysztofa Qbeczko, ale mi się bomba w kopercie nie zmieści.

Alex&Franko

AWANSE

Ja osobiście posiadam wszystkie (TS) od 1 do 35 numeru i uważam, że powinienem chociaż zostać mianowany Starszym Czytelnikiem TOP SECRETU.

Dzidzia

Jeśli chcesz możemy również tak uważać i gratulujemy Ci, że jesteś w wieku, kiedy chce się jeszcze być starszym.

BŁĄDY

Jeżeli są jakieś błędy, to sory.

Murel

Now problem.

CUDOWNY ŚRODEK

Odkryłem dobry sposób na kaca – gry strategiczne. Szczególnie polecam „Dune II".

Kat

Wszelka przesada prowadzi do patologii. Wiadomo już dlaczego niżej podpisany został abstynentem.

DUCH TRENERA

Czy ktoś z tej redakcji mógłby mnie poinformować czy istnieje możliwość kupienia gry „Trener" drogą wysyłkową.

Józef Kwaśny

Po raz ostatni podajemy adres firmy sprzedającej „Trenera". Opisując tę grę nie wiedzieliśmy, na co się porywamy: zablokowane linie telefoniczne w pracy, wagony listów, zaczepki w tramwaju, nocni goście, listy gończe, pielgrzymki – to wszystko nie ominęło tych, którzy znali, mogli znać, bądź sprawiali wrażenie, że znają adres firmy ADERSOFT. A brzmi on: Os. Jagiellońskie nr 41/7, 63-000 Środa Wlkp.

HASŁO

Słuchaj no, panie (he, he) Kopalny. Najlepsze piwo jest w Beskidach u takiej babci z utlenioną fryzą.

Big Bass

„Zuzana je pije tylko jesienią" – powiedział Kopalny po przejrzeniu tego listu, bo film oglądał i mu się skojarzyło.

KINGSIZE

Pierwszy raz do was piszę i cieszę się z tego. (...) Moim marzeniem jest rozszerzyć Amigę jak najbardziej.

Marek Krajewski

Również cieszymy się, że do nas piszesz po raz pierwszy. Jednocześnie pragniemy ostrzec byś nie rozszerzał za bardzo Amigi, bo się nie zmieści na biurku.

KŁOPOTLIWA NAGRODA

W dniu 20.02.95. otrzymałem TS 1/95, który mi się należał za opublikowane tipsy. Oczywiście dziękuję za podarek, ale straciwszy cierpliwość kupiłem już do w kiosku nieco wcześniej.

Murel

Problem bezpłatnych egzemplarzy za tipsy jest obecnie szeroko dyskutowany w kręgach decyzyjnych. Nawał innych kłopotów wstrzyma zapewne wprowadzenie w życie rozstrzygnięć, ale najdalej za kwartał będzie już je można dostrzec.

MIERNICZY

Poproszę o wymiary Małolaty, Dobrochny i wszystkich sióstr nadesłanych przez czytelników.

Lord Fredek

Ponieważ jako dżentelmeni wiemy, kiedy należy zachować dyskrecję, w tej sprawie uchylę tylko rąbka tajemnicy: w drzwi się jeszcze mieszczą.

NIEOCZEKIWANA ZMIANA LEKCJI

Od 13 minut trwa geografia. 3 zdebilałe buźki kumpli wpatrują się we mnie ze wszystkich stron. Właśnie czytają TS 2/95. Największym zainteresowaniem cieszy się strona nr 35 („Jest Erotycznie!" – przyp S.H.)

Stefan O.

Czy nie lepiej nie mieszać przedmiotów i poczekać do biologii?

PROBLEMY Z TOŻSAMOŚCIĄ

To ja, Bartko de Manicki. Dziękuję za opublikowanie fragmentu mojego listu w Hyperach. Proszę udowodnić, że to ja jestem Bartko de Manicki, bo mi koledzy nie chcą uwierzyć.

Bartko de Manicki

My, z woli Naczelnego redaktorzy TS niniejszym aktem potwierdzamy, że podający się za Bartka de Manickiego osobnik płci męskiej rzeczywiście jest owym Bartkiem de Manickim, który zapisał się chlubnie w Hyperach.

PROSTE PYTANIE

Dlaczego nie ma konkursów?

Mr. X

Naczelny zaczął pisać teksty i przestał myśleć. Nigdy nie miesza czynności.

RÓWNOWAGA ZACHOWANA

W numerze 1/94 wygrałem książkę („Loteria korespondentów"). To będzie już trzecia książka, jaką od Was dostanę. (...) Dzięki Wam zacząłem czytać książki inne niż lektury.

Kali

Cieszy nas, że ktokolwiek zaczął czytać książki dzięki TS, bowiem większość redakcji przez konieczność nieustannego tłuczenia w gry w znacznym stopniu ograniczyła czytelnictwo. Jak widać w przyrodzie nic nie ginie!

SEKRETY GWIAZDORA

Krzysiu Kubeczkol Czeka Cię kariera! Byłbyś świetnym domokrążcą! Co sprawiło, że stałeś się osobą publiczną w TS?

Michał Kluz

Nic specjalnego: trud, długie godziny z długopisem w ręku spędzone nad kartką w kratkę, męcząca praca szarych komórek. Oto kolejna opowieść w amerykańskim stylu o tym, jak zwykły czytelnik własną pracą zmienił się w GWIAZDĘ.

SPRZĘTOWY ZGRYZ

Czy gry, które zajmują na PC AT 1MB będą chodzić na PC XT z jednym 1 MB. Jeśli nie to jak przerobić PC XT na lepszy?

Przemysław Kędzierski

Gry z AT nie będą chodzić na XT, bo inna jest architektura tych komputerów (pisząc w największym skrócie). Jedyną radą jest wymiana płyty głównej z XT na AT (dostaniesz ją z pewnością w cenie złomu).

TYTAN PRACY

Do niedawna zbierałem kasę na dwa medale dla Alexa i Gawrona, lecz kiedy zobaczyłem w styczniowym numerze aż dwa teksty Naczelnego, wpadłem w podziw.

Chmielu

My też wpadliśmy, a jak wpadliśmy to nie mogliśmy wyjść z tego podziwu. Choć prawdziwym cudem byłoby namówienie Koplanego do napisania choćby jednego złamanego tekstu, nawet tylko do połowy. Cóż, cuda zdarzają się rzadko.

WOŁANIE NA PUSZCZY

Nie mam, a chcę kupić grę „Maniac Mansion 1" Lucas Arts. Gdzie ją można kupić (razem z kodami). Może na złomie, a może u Was?

Krzysiu

Niestety, nie wiemy, kto mógłby w Polsce Ci sprzedać tę grę. Ponieważ upierasz się przy części pierwszej, sugerujesz, że drugą już masz – tam w komputerze znajdziesz to, o co pytasz.

WYCIECZKI

W maju będziemy z klasą na wycieczce w stolicy, więc może je i mój kumpel wpadniemy do Was. Ślonzoki do Was przyjadom!

Kramzik

Miło nam będzie, choć obecna siedziba znajduje się prawie za miastem między Warszawą a Katowicami. Jeśli już dojedziecie do miasta możecie zrobić sobie jednodniową wycieczkę do nas.

ZASŁUGI

Ten kto wymyślił rubrykę „Jest Erotycznie!" zasłużył na nagrodę: masaż piłą mechaniczną.

Grześ-Spider

Winowajcy nie ma już wśród nas, a prowodyr rekrutuje się spośród czytelników. Dla obu z braku innych wyjść ogłaszamy amnestię.

W tym numerze, zgodnie z nową tradycją, na listy odpowiadał Sir Haszak, co może nie zasługuje jeszcze na Nagrodę Nobla, ale i tak prowadzi do wycieńczenia psychicznego, fizycznego i innego.

TAK !

Robin Hood Prince of Thieves

Zapewne wielu z Was oglądało film „Robin Hood – książę złodziei". Na jego podstawie powstała gra przygodowa pod tym samym tytułem.

Grę rozpoczynamy w arabskim więzieniu. Obok paleniska leży miecz. Weź go i zabij strażnika. Uwolnisz Petera, który pójdzie z Tobą. Przy zabitym strażniku znajdziesz klucz. Weź go i przejdź do następnej celi, pogadaj z gostkiem przy ścianie i uwolnij go. Pod słomą znajdziesz klucz. Idź dalej, po otwarciu drzwi będziesz walczył z katem. Gdy go zabijesz, weź pochodnię znalezioną przy jego ciele. Przeszukaj następnie celę w prawym dolnym rogu – znajdziesz tajne przejście, prowadzące do podziemi. Tam, przy wyjściu, otoczy was wojsko. Po walce, w czasie której zginie Peter, wyjdź z podziemi. Znajdujesz się w lesie. Porozmawiaj z babcią, a potem idź dalej i pogadaj z szeryfem (to ten z mieczem), po krwawej jatce z żołnierzami zabierz łuk. Dalej pogadaj z dzieciakiem na drzewie. Po przejściu przez jeszcze jeden las znajdziesz się w ruinach rodzinnego zamku. Wejdź do budynku (uwaga na psy). Niedaleko spotkasz Dunkana – niewidomego sługę. Porozmawiaj z nim, a pójdzie on z Tobą (sprawdź, czy masz medalion). Wyjdź z zamku i udaj się w lewo. Za lasem jest zamek Marion, do którego nie będzie Cię chciał wpuścić wredny strażnik. Załóż medalion i dopiero spróbuj. Porozmawiaj z Marion, a dostaniesz siodło. Załóż je na konia – teraz będziesz mógł uciekać konno przed ludźmi szeryfa.

Po udanej ucieczce znajdziesz się w Sherwood. Spotkasz tam faceta na kłodzie, z którym będziesz walczył – to Mały John. Jeśli z nim wygrasz, pójdziecie dalej do obozu. Będzie stał tam gość, który daje Ci zadania do wypełnienia:

1. Przerwij ślub barona. W kościele, w podziemiach znajdziesz list, który Ci to umożliwi
2. Zabij wielkiego byka. Jego kryjówkę znajdziesz w lesie.
3. Odszukaj w lesie zaginionego leśnika. Gdy odnajdziesz jego ciało, po prawej stronie znajdziesz linę, za pomocą której zejdziesz do studni. W podziemiach dojdziesz do lochu druidów. Na końcu lochów spotkasz kościotrupa. Wysłuchaj czarownicy i wróć do obozu. Nie walcz z kościstym – nie masz odpowiedniej broni.
4. Spotkaj się z Marion. Da Ci ona sztylet na kościotrupa.
5. Odbij złoto z podatków. Po pokonaniu szeryfa, weź jego miecz.
6. Zatrudnij kogoś, kto trenowałby Twoją drużynę w rzemiośle wojennym. W lesie mieszka facet, który zgodzi się na to, pod warunkiem, że go pokonasz.
7. Zabij potwory żyjące w rzece i przynieś magiczną wodę.
8. Obroń wioskę przed baronem.

Po napadzie saracenów na obóz wybierz się do zamku szeryfa. W lesie znajdziesz siodło i konie. Dojedziesz pod zamek. Strażnik nie będzie chciał Cię wpuścić. Walnij go wielkim mieczem. Wewnątrz pokonaj kościotrupa sztyletem od Marion oraz szeryfa.

Teraz tylko ślub z Marion i... koniec.

VAMPIR

Konsola: Nintendo/Pegasus

Wchodzę ja sobie do redakcji, patrzę – a tu pusto. Komputery szumią niecierpliwie: na jednym z nich nie dokończony opis jakiejś gry, na drugim makieta strony z ową grą, innych PeCetów nie tykam. Gdzie podziali się wszyscy? Uciekli? Szkoda, bo przyniosłem materiały do „Czytelnicy Nadesłali". W bieżącym numerze trzy opisy: „Aliens" (Wiewiór narysował logo filmu, ładne?), „Robin Hood" i „Colony". A teraz co zrobić, by zostać opublikowanym?

1. Napisać opis tak, abyśmy nie musieli spędzać połowy dnia na poprawianiu i przeredagowaniu – czyli STYL.
2. Nie opisywać przedpotopowych gier (no, może z pewnymi wyjątkami, subiektywnie wybieranymi przez redakcję) – czyli DATA PRODUKCJI.
3. Pisać tak, aby łatwo dało się Wasze utwory odczytać – czyli CZYTELNOŚĆ
4. Na kopercie napisać, jaką rubrykę chcecie zasilić – czyli CZYTELNICY NADESŁALI.

W zamian za Wasze genialne dzieła, my oferujemy wspaniałe książki wydawnictwa Iskry oraz możliwość opublikowania kilku linijek dowolnego tekstu (byle cenzuralnego), i/lub zdjęcia autora.

I to by było na tyle

Kaczor

COLONY

Gra „Colony" firmy Mastertronic, pozwala wcielić się w rolę osadnika na odległej planecie. Twoja kolonia jest ogrodzona, co wcale nie przeszkadza niesfornym żyjątkom. Niszczą one ogrodzenie i zjadają roślinki. Ty musisz to wszystko uratować. Do obrony masz tylko strzelbę.

Kolonia otoczona jest przez trzy rodzaje ogrodzeń. Każdy uszkodzony fragment płotu, trzeba zanieść do odpowiedniego magazynu, oddać go (DROP) i wziąć nowe (PICK UP). Gdy potrzebujesz jakiejś rzeczy, idź do centrum kontroli i zamów ją. Pojawi się informacja, że statek już wyruszył (SHIP EN ROUTE). Na jego przybycie (SHIP ARRIVED) musisz zapalić światła (ACTIVE BEACON), gdyż inaczej transportowiec nie wyląduje. W magazynie przedmiotów organicznych możesz zostawić plony (DEPOSIT MUSHROOMS). Oświetlenie gasisz i zapalasz w centrum kontroli. Zamawiając poszczególne rzeczy, pamiętaj, że masz tylko 1000 sztuk złota.

By odciążyć robota, możesz zakupić kolejnego (SPARE DROID BODY), ale ten kosztuje (1000 sztuk złota), a drugie tyle musisz wydać na jego system sterowania. W górnej części ekranu znajduje się tablica, a na niej wskaźniki: pola siłowego, energii laserowej, energii generatora, ETA, wielkości kredytu, przedmiotów niesionych przez robota oraz zegar.

Ogólnie rzecz biorąc, gra jest dość stara (rok produkcji 1990). Muzyka jest raczej marna, lepiej jest z grafiką: jest kolorowa, ale mało nowoczesna. Gra dostarcza jednak dużo dobrej zabawy.

MR VAIN

Komputer: Atari XL/XE

ALIENS

Gra „Aliens", oparta jest na głównym wątku głośnego kilke lat temu horroru SF pod tym samym tytułem (*w naszych kinach nosił tytuł „Obcy – decydujące starcie" – red*). Głównym celem gry jest znelezienie i zabicie królowej Obcych (Queen of Aliens).

Sama gra daje nam możliwość kierowanie sześcioosobową ekapedycją w składzie: Ripley, Burke, Gorman, Hicks, Bishop i Vasquez.

W całej grze nejważniejsza jest amunicja, które kończy się bardzo szybko, a uzupełnić ją można w zbrojowni (28).

Chcąc grać i wygrać, można postępować według planu:

Całą grupę podziel na dwa trzyosobowe oddziały, jeden „bojowy" a drugi „rezerwowy". Pierwszą grupą, z Ripleyem na czele, czmychnij z 1 do 78, lecz bez zbędnego marnowanie amunicji. Najlepiej będzie jak pobiegniesz z pomieszczenia 1 do 4, potem z 10 do 36 i dalej do 72. Następnie od 107, do 96, przez 161, 78 do 187.

Ze 187 do 247 przejdź jednym żołnierzem, niszcząc i rozpruwając wszystkich Obcych po drodze. Pozostałe dwie osoby muszą mieć pełne magazynki. Przebiegnij nimi do 247. W pomieszczeniu nr 248 znajduje alę królowa i setki Obcych. Wtargnij tam i rozwal wszystko. Gdy już skończysz szlachtowanie, pojawi się komunikat o możliwości powrotu do punktu startu (1). Teraz czas na drugi oddział. Wybij nim wszystkie żyjące jeszcze stwory, kokony i jeje. Gdy wszyscy żywi znajdą się w pomieszczeniu 1, cała misja zakończy się pomyślnie.

Wskazówki przydatne w grze:

1. Obcym strzelaj w głowę.
2. Nie próbuj na siłę otwierać zamkniętych drzwi, bo nie wyjdzie Ci to na zdrowie. Strzeż się też trupów.
3. Nie używaj broni w pomieszczeniu generatore. (*oj, tak; skończyło się to niewesoło – red*).
4. Gdy nie będziesz mógł znaleźć drzwi, poszukaj ich pod kokonami, rozwalając te ostatnie.
5. Nie zabijaj Obcych przy drzwiach, gdyż zostaje po nich kałuża ichniej krwi, przechodząc przez którą zginiesz.
6. Nie zabijaj dziewczynki – to Newt, dostaniesz za jej uratowanie 1000 pkt. (*po co? i tak zginęła na początku Alien 3 – red.*)
7. Po oczyszczeniu pomieszczenia, zabezpiecz je, strzelając w kontakt.

Gałkologia:

M, RESTORE – gra od początku,

P - pauze i informecje o zabitych obcych,

I - Bishop, R - Ripley, G - Gorman, H - Hicks, B - Burke, V - Vasquez,

SPACJA – przechodzenie przez drzwi, ne których jest celownik.

ROBIN

Komputer: Commodore 64

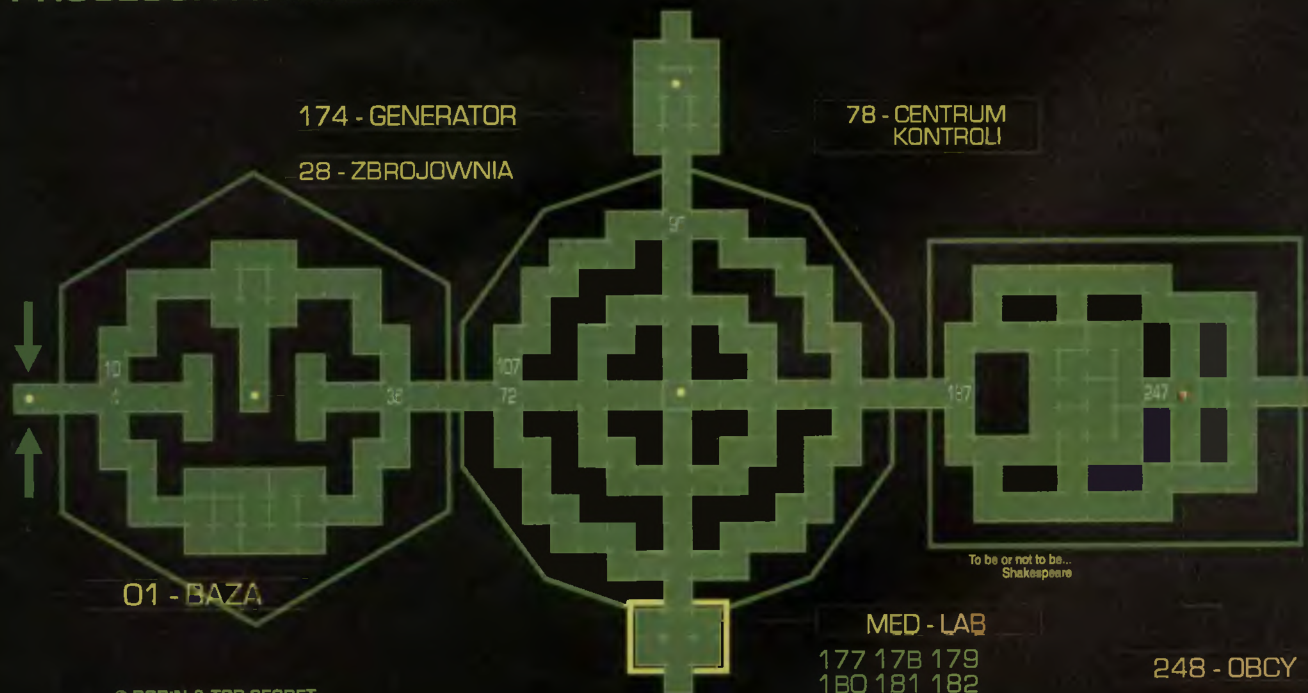
PS. Zgodnie z zasadami, publikujemy marchewkę... tfu... kilka słów od Robina:

Szczere pozdrowienia dla Wioli G. z okolic Radomia.
kochający Cię Robin



BAZA LV-426/01
PROCESOR ATMOSFERY

PLAN OPERACYJNY



Obcy organizm opanował pomieszczenie #248
Personel bazy nie jest w stanie zlikwidować zagrożenia.

FAREWELL ALEX !!!

Tak, Alex odszedł. Ale nie smućcie się. Wspaniała rubryka TNK pozostała. Zmienił się jedynie nadzorca. Na wstępie chciałem napisać, iż jestem szczerze wzruszony zaistniałą sytuacją. Aż się nogi uginają pode mną i to nie ze słabości serca, tylko pod ciężarem odpowiedzialności, a dokładniej, przekazanych mi przez Alexa materiałów. Jest tego tak dużo, że aż dziw bierze.

Na wstępie anuluje się wszelkie obietnice wielkodusznie dane przez Alexa oraz daje się obietnicę dania nowych.

Bardzo dobrze się dzieje, że piszecie tak dużo. Co tydzień dostaję jakieś 100-150 listów. Niektóre wypełnione tipsami i kodami, inne skromniutkie. Jeżeli jednak Tips jest dobry, to na 80% widnieje gdzieś pośród innych na łamach TS.

Tipsów na Amigę przyszło najwięcej. PC tipsów jest za to tyle, co kot napłakał (13 – słownie trzynaście). Co jest chłopaki? Postarajcie się ruszyć sprawę do następnych numerów. Całkiem ruchliwi są użytkownicy 8-bitowych maszyn. Tipsów przychodzi cała sterta. Również wyjątkowo dużo tipsów przychodzi na konsole, mimo iż w TS mamy o nich tylko 4 strony.

Postanowiłem nieco rozdmuchać rubrykę z kodami. Przychodzi ich taka masa, że trzeba gdzieś je upychać, więc są. Ponadto posegregowałem Tipsy według typu komputera, tak jak chcieliście.

BŁAGAM!!! Piszcie wyraźnie, najlepiej dużymi literami. Jeżeli przesyłacie kody, piszcie je SUPER WYRAŹNIE! To naprawdę ułatwi nam pracę i ustrzeże od błędów. Poza tym jeżeli piszecie tipsy, kody i list to postarajcie się naskrobać wszystko na osobnych kartkach. Ponadto adresy zamieszczajcie na wszystkich kartkach, albowiem pozbywamy się kopert, aby przyspieszyć przegląd materiałów. Przy każdym tipsie podawajcie typ komputera i ksywę lub nazwisko. Do kodów podawajcie: co ile poziomów komputer podaje kod oraz ile poziomów ma gra. Im więcej informacji tym lepiej.

Ach, jeszcze jedno. Jeżeli ktoś odkryje fałszywkę w tipsach niech da znać. Poza tym czekam na propozycje rozwiązania problemu powtórek tipsów i przypominam o darmowych numerach TS za opublikowane Tipsy.

WIEWIÓR

P.S. Wiecie dlaczego pani reklamowała świeżo zakupionego PC? Bo jej... pedał nie działał (miała na myśli mysz, którą bezdusznie cisnęła nogą).

Na ile sposobów można włożyć dyskietkę 5'25" do stacji?

Czekam na propozycje wraz z opisem.

Tipsy & kody

AMIGA

AGONY / Mr. FANTA (DYMEK)
F1 i F2 – miecz i tarcza; 3 razy F3 – nieśmiertelność.

ALIEN BREED 2 / TOMZO
Jako hasło wpisać ALIENS ARE BENDERS – nieskończona ilość żyć.
KEY TO THE CITY – nieskończona ilość kluczy
FUCK OFF – niespodzianka
TULEBY – następny etap

ALIEN BREED / BARAKUŚ
Napisz GURU TIME – niespodzianka.

ALIEN BREED / SIMON THE BEST
W terminalu wpisz ALIENS ARE FORGOTS – więcej energii.

ALIEN BREED II / Patryk
W czołówce przyjrzyj się czwartemu ekranowi – kody do gry.

APIDYA / SIR VIRUS KING
Zatrzymaj grę i wpisz ULRDABBA.

APOCALYPSE / TOMI
Wpisz KNARF. Gdy wciskasz jeden klawisz np: K to nie puszczaj go i wciśnij drugi. Dopiero wtedy puść pierwszy i naciśnij następny bez puszczania drugiego.; Nic nie będzie mogło cię zestrzelić, ale możesz się rozbić. Wtedy trzeba wpisać go jeszcze raz.

BARBARIAN 2 (Psygnosis) / BERTILUS
Help + M + E - energia na max.

BATTLE CHESS / GRUBY ZDZICHO
Przytrzymaj prawy klawisz myszy – ukryte menu.

BEAVERS / BUKA & Dr Jakesz
Skipper poziomow po wpisaniu BIGBIGBIGB. Do zmiany używać F2.

BETTER DEAD THAN ALIEN/ Lord VADER
Na Option Screen wpisz i wciśnij HELP – lista wszystkich cheatów w grze.

BLUES BROTHERS / MISIEK
Na trzecim etapie jest kapelusz – to dodatkowe życie. Kiedy uzbierasz 100 płyt dostaniesz dodatkową jednostkę energii.

BUNDESLIGA MANAGER PRO / SIMON THE BEST
Po ukazaniu się menu gry naciśnij na kwadracik z biurkiem i wybierz BANK. Koło drzwi naprowadź kuraor na metaliczny prostokącik i wciśnij kilka razy LPM. Dużo foray.

CANNON FODDER / Lord VADER
Jeżeli ostrzeliwuje Cię helikopter, to stań pod lasem. Helikopter po chwili odleci.

CANNON FODDER / KAT
W 8 etapie w leśnym labiryncie znajduje się 50 bazook. Idź przez las do prawego końca ekranu. Później do esmego dołu i w lewo. W napotkany krzak rzuć granatem lub potraktuj z bazooki. To, co zostanie, możesz pozbierać.

CANNON FODDER / Marcin Madej
W 6 misji i pierwszej fazie, zaraz na początku, najlepiej zniszczyć chatę znajdującą się za urwiskiem.

CRAZY CARS 3 / Mr. FANTA (DYMEK)
Na starcie wpisz KOP; kod kryjący pieniądze – 19B37.

DARKMAN
Po rozpoczęciu gry wpisz MEACULPA – nieśmiertelność.

DESERT STRIKE / SIMON THE BEST
Kiedy skończy się amunicja, włącz i wyłącz mapę.

DESERT STRIKE / IWAN
Po wystartowaniu z fregaty nadleć nad ląd i trochę postrzelaj. Teraz naciśnij HELP. Po naciśnięciu F-10 sprawdź status. Okaże się, że misja została skończona.

DESERT STRIKE / SIR VIRUS KING
POPRAWKA DO NUMERU 1/95; Trzeba wpisać do haseł BQQQAEZ i dopiero wtedy 2x F10.

DRAGON BREED / M. Żurek
Wciśnij pauzę i wpisz IREM. Teraz N - skipper poziomów.

EYE OF THE BEHOLDER / BARAKUŚ
Gdy spotkasz zielonego stwora, podejdź do niego blisko i nagraj stan gry. Po załadowaniu gry z powrotem potwór zniknie.

FIRE AND ICE / CRAZY GUMIŚ
Naciśnięcie lewego przycisku myszy przenosi o poziom wyżej.

FIRE FORCE / SIMON THE BEST
Podczas misji weź broń i trzymając FIRE wciśnij ESC. Teraz wybierz opcję ARMORY i wycofaj tę broń z uzbrojenia. Teraz masz nieskończoną ilość amunicji do tej broni. Próbuj ze wszystkimi rodzajami pukawek.

FRANKO / Lord VADER
Cent – drugi level, DRZE – trzeci level, DOMAN – 9 żyć.

FULL CONTACT / SIR VIRUS KING
W czasie walki wpisz TULEBY.

GALAGA / BUŚKA
Jeżeli masz kłopoty, wciśnij i trzymaj lewy przycisk myszy – zwolnienie gry.

GIANA SISTERS / Marcin Madej
W czasie, gdy będzie głośniejsza muzyka, naciśnij lewy przycisk myszki – nieśmiertelność.

GODS / SIR VIRUS KING
W czasie gry wpisz SORCERY.

GOLDEN AXE / Patryk
W czasie gry na jednego gracza wciśnij lewy guzik myszy – odnowienie żyć. Czary rzuca się kombinacją Shift + Alt + Amiga.

GREMLINS 3 / M. ŻUREK
Do tabeli wyników dopisz SINATRA, a otrzymasz 90 żyć.

HIRED GUNS / TOMZO
W trakcie gry można wpisać AMIGA – nieśmiertelność i max amunicji.

JAMES POND / CRAZY GUMIS
Wpisz MRZ gdy rozpoczniesz misję – niezniszczalność.

K240 / BUŚKA
Podczas gry wciśnij ENTER i wpisz ICEMAN i ponownie wciśnij ENTER. W ten sposób zamrazasz asteroid.

KNIGHT OF THE SKY / Lord VADER
Jeżeli zatnie Ci się karabin, wciśnij I(i) – broń zostanie odblokowana.

LAST NINJA 3 / SIMON THE BEST
Do highscore wpisz ILLBEBACK – nieśmiertelność.

LEMMINGS / CRAZY GUMIŚ
Na ekranie tytułowym wpisz FQUIGGLY – lemmingi nie będą się topić.

LETHAL WEAPON / KAT
Wskocz na szafkę obok drzwi do wejścia na pierwszą misję i w prawo na tablicę ogłoszeń. Teraz joy w górę i jesteś na planszy z życiami.

MEGA-LO-MANIA / Radosław Lidiak
Po wyborze wyspy i przeznaczeniu pewnej liczby trzeba pokazać miejsce na swój zamek. Teraz błyskawicznie trzeba najechać na liczbę wybranych ludzi i przycisnąć lewy przycisk. Czasami udaje się zjechać ze 100 do 0 (jeżeli przeciwnicy czekają aż się zbuduje zamek, to jest na to parę sekund).

MOONSTONE / KAT i TRUP
Druidzi w kamiennym kręgu dają życia np. za sztylety.

MORTAL KOMBAT 2 / WĘGIEL
Wejdź do Options i wklep kilka razy QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM pojawi się diagnostic.

MORTAL KOMBAT / SIMON THE BEST
Na ekranie z menu napisz: CHEAT SHEET UNLIMITED LIFE i zatwierdź to klawiszem U. Pojawi się ukryte Cheat menu.

POLICE QUEST 3 / BARAKUŚ
Szyfr otwierający szafkę na pierwszym piętrze to 776.

PORT'S OF CALL / PIT
Najbardziej opłaca się pływać z San Francisco do Cape Town wioząc Electronics. Przemyty po 500,000 $ między Basrah i Hong-Kong z Macinery i Arms.

R-TYPE / BUKA & Dr Jakesz
Wpisz do High Score wyraz SUMITA – nieśmiertelność.

RICK DANGEROUS II / SŁAWBOJ & PATROL
Wpisz BURN IN HELL – nieśmiertelność.

ROAD RASH / M. ŻUREK
Wpisz 00001, 04310, MSOPC, IJPFM – jesteś bogatszy o 7,615,000 zielonych.

ROGER RABBIT / Mr. FANTA (DYMEK)
Naciśnij jednocześnie ALT + CTRL + F5 – koniec i następny etap.

ROOSTER / BARAKUŚ
W menu gry wpisz jako hasło WETERAN – możesz wziąć więcej amunicji i apteczek.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER / BERTILUS
Najłatwiej strzelić gola wchodząc z piłką do bramki. Bramkarz kładzie się, a Ty go omijasz.

SETTLERS, THE / PIT
Na początku zwiększ maksymalnie zaciąg do armii. Gdy będzie ponad stu kandydatów zmniejsz do połowy. Żołnierzy Ci nie zabraknie.

SPACE HARRIER / Mr. FANTA (DYMEK)
W High Score wpisz się jako RAF – nieśmiertelność.

STARLORD / KAT
Doleć do planety TETIUS – wszystko, czego można chcieć.

STORM SWIV / WĘGIEL
Wpisz podczas gry NCC-1701. (z kropką) – nieśmiertelność.

STREET FIGHTER II / Paweł Peplah
Podczas gry wciśnij pauzę i wpisz 7KIDS – będziesz mógł grać tymi samymi zawodnikami.

SYNDICATE / SIR VIRUS KING
Nazwa kompanii MARKS TEAM, 100 000 000$ i wszystkie bronie.

THEME PARK / BARAKUŚ
Wciśnij ALT i napisz WKLCDNILSTIUQVAB – dodaje 5000$.

TOKI / Paweł Peplah
Podczas gry wpisz KILLER. Teraz klawiszami

F1 do F6 zmieniasz levele.

TOWER ASSAULT / GAME MASTER
W planszy OUTER COLONY SECTOR 5 na górze leży martwy gościu, a dookoła niego jest pełno kasy, amunicji itd. Wejdź w truposza, a dostaniesz TRIPLE LAZER GUN.

VERMEER / LORD VADER
Kup jakiś obraz i wystaw go na aprzedsż. Maksymalnie podwyższaj cenę. Kupujac swój obraz nic nie zaplacisz, a wartośc obrazu będzie o wiele większa. Sprzedaj go na kolejnej giełdzie, a zarobisz krocie.

PC

ALIEN BREED / WARRIOR & SUB-ZERO
Jeśli nie masz kluczy, strzelaj przez chwilę w drzwi, otworzą się.

BLAKE STONE / Mr. BURZA
Wpisz JAM i wciśnij ENTER – uzbrojenie po zęby.

CIVILIZATION / WARRIOR & SUB-ZERO
Oplaca się budować Mass Transit i Recycling Center, które wpływają na zmniejszenie zanieczyszczeń. Przy wysokim skażeniu środowiska może nastąpić wybuch fabryki lub elektrowni i połowa ludzi zginie.

COMANCHE / KONTRABAS
1.Gdy zgrupowanych w kotlinie jest kilka czołgów, to namierz jednego i wybierz artylerię.
2. Jezeli leci do Ciebie pocisk rakietowy, spróbuj schować się za wzgorze.

FIFA INT. SOCCER / Tomek Romański
W menu przed rozpoczęciem meczu wejdź w control setup i przestaw klawiaturę na drużynę wroga, którą możesz ostabić wystawiając najsłabszych zawodników.

FURY OF THE FURRIES / WARRIOR & SUB-ZERO
Na 1 poziomie pustyni idź w lewo i przejdź tuż pod liśćmi palmy – bonus level.

HERETIC / ANONYMOUS !!!!!!!!!!
RAVMAP – mapa pod klawiszem Tab
QUICKEN – nieśmiertelność
RAMBO – wszystkie bronie
RAVSKEL – wszystkie klucze
SHAZAM – energia na max
MASSACRE – zabija wazystkie zarazki
PONCE – zdrówko
COCKADOODLEDOO – kurczaczek
KITTY – przechodzenie przez ściany
TICKER – włączanie tzw. screen savera po naciśnięciu F1
GIMME – Różne bajery: A - magiczny pierścień, B - niewidzialność, C - energia o 25%, D - energia o 100%, e - księga czarów, f - pochodnia, g - bomba/pułapka, h - kinder niespodzianka, i - skrzydła, j - powrót na start (chaos device)
P.S. Nie mamy jak wysłać TOP SECRETU, bo nie napisałeś adresu!

INCREDIBLE MACHINE / PO PO THE SLAMMER
Wpisanie hasła RHOMBUS daje dostęp do każdej planszy.

MORTAL KOMBAT / PO PO THE SLAMMER
Jeśli nie lubisz walczyć z jakimś przeciwnikiem, wybierz go i zanim dotrzasz do Mirror Match nsciśnij F2. Teraz wybiarz kogoś pokonsnego już przez ciebie.

RESCUE RANGERS / Piotr Sinicki
W czasie gry wciśnij dwa razy Esc. F1 – naetępny etap.

STUNTS / BUTT-HEAD
Gdy jedziesz z przeciwnikiem naciśnij T - podgląd trasy z samochodu przeciwnika.

8 BITÓW

AMSTRAD

LIVING STONE / Marek Lis
Jeśli wpadłeś do komnaty bez wyjścia, strzel w przełącznik znajdujący sie na suficie. Otworzy się tajne przejście.

PYJAMARAMA / Marek Lis
Wejdź do pokoju z czterema lampami i wyłącz świecącą się żarówkę. Gdy włączysz inną, zmieni się grafika.

ZYNAPS / Marek Lis
Na końcu levelu stań w prawym, dolnym rogu i nic nie rób. Wrogi statek zniknie po kilkunastu sekundach, a ty przejdziesz do następnego etapu.
P.S. Gratulujemy wytrwałości !!!

ATARI

BANG BANK / Wojciech P.
SELECT + CTRL + SHIFT + P - zycie.

CZASZKI / BELMONDO
Na planszy tytułowej wpisz KONFUCJUSZ – 50 żyć.

DIGI DUCK / Wojciech P.
Wpisz DE JET – 99 żyć.

DROGA WOJOWNIKA / ZEPSUTY JOY
Rycerza zabijesz waląc w niego, gdy ma przyciągnięty do siebie miecz.

HENRY'S HOUSE / NIEŚMIERTELNY
CPM – nieśmiertelność.

KOLONY / BART
1. Na wyprawy posyłaj najwyżej 4 ludzi i 2 naukowców
2. Gdy mesz zbyt dużo ludzi wyślij nadmiar na wyprawę.
3. Buduj tyle lądowisk ile fabryk.
4. generatory kupuj od przyjezdnych.

KRUCJATA / Mr. K(o)loss & Co.
W czasie gry wpisz HENIEK – 10 żyć więcej.

MASTER HEAD / BELMONDO
Na planszy tytułowej SILESIA – plansza 16 lub SCORPIO – plansza 31.

MEGA BLAST / Wojciech P.
Wpisz na planszy tytułowej HEAVE FUN – ukaże się cheat menu

MIRAX FORCE / NIEŚMIERTELNY
Wpisz podczas gry CPM – statek niezniszczalny.

OPERATION BLOOD / BELMONDO
OPTION + CTRL + , – energia; OPTION + CTRL + A - następna plansza.

PROBLEM JASIA / BELMONDO
Wpisz się jako XXX – więcej czasu.

PYRAMID / Wojciech P.
naciśnij SHIFT + CTRL + TAB – kolejna część planu; SHIFT + INSERT – dodatkowy klucz; SHIFT + CLEAR – zycie.

RIOT / NIEŚMIERTELNY
Wpisz podczas gry ZYCIE TO WALKA – nieśmiertelność. Gdy bydlak leży, klęknij i fire.

TERMINATOR / Wojciech P.
SHIFT + CTRL + , – bomby; SHIFT + CTRL + . – życie; SHIFT + CTRL + ? – teleportacja.

TURBICAN / Wojciech P.
Wciśnij SHIFT + CTRL + TAB + ESC – 200 żyć.

COMMODORE 64

AIR WOLF / Adam Trębski
POKE 13473,255 – nietykalność.

ALLIGATE BLAGGER / X-MEN
Po wgraniu wpisz POKE 53264,126 – nieśmiertelność.

ANDROID / Adam Trębski
POKE 4283,234 – nieśmiertelność.

ANIHILATOR / X-MEN
Po wgraniu wpisz POKE 6295,11 – nieśmiertelność.

ARMAGEDON / Krzysztof Bielikowicz
Twoja popularnosć będzie rosnąć, jeśli będziasz zmniejszał zasoby militarne państw, a zwiększał wymianę gospodarczą między nimi.

ASTERIX / Krzysztof Biellkowicz
Centurionów wykończ j FIRE + GÓRA. Legionistów – AutoFIRE i przechyl joya w kierunku bydlaka.

BANDITS / Adam Trębski
Wpisz POKE 4971,177 – nieekończona energia.

BATTY / Adam Trębski
Gdy pojawi się napis „Press Fire", to wciśnij RUN/STOP + RESTORE. Wpisz POKE 60684,189 i SYS 31122 – nieśmiertelność.

CHOPLIFTER / X-MEN
POKE 8011,173 – nieśmiertelność.

CLUD KINGDOMS / Andrzej Ożóg
C= skipper leveli.

COLLOSSUS CHESS / Łukasz Zimończyk
Sposób na zamatowanie komputera (dla białych): d2-d4, c2-c3, g1-f3, g2-g3, c1-g5, g5-f6, d1-b3, b1-d2, b3-b5, d2-b3, a2-a4, a4-a5, e2-d3, a5-b6, a1-a7, b5-c6, c6-b7 – szach i mat.

CROSSFIRE / X-MEN
POKE 27625,173 – nieśmiertelność.

DACTON / Łukasz Zimończyk
J + K + M + SPACJA – przeskakiwanie levali.

Tipsy & kody

DANGER FREAK / Kapitan Żbik, Uszatek & Tygryssk
Gdy masz wpisać datę, wpisz 170470 – duża liczba żyć.

DECTION+3 / WOJO
C= – zmiana poziomu.

ELITE / X-MEN
Wpisz POKE 46846,201 – nieśmiertelność.

FLASH BEER / AZTEK
Wpisz POKE 9963,205 nieśmiertelność.

FLASH BEER / X-MEN
POKE 9970,255 – 255 żyć.

FLIMBO'S QUEST / Zbigniew Bogusiewicz
W 6. poziomie, kucnij pod prawym słupkiem koło sklepu – zniszczy wszystkie potwory.

GIANA SISTERS / AZTEK
Poke 2447,100 i SYS 2127 – nieśmiertelność.

GREEN BERET / X-MEN
POKE 16430,96 – odporność na miny.

INT. KARATE 2 / PLUTO
Nacisnąć E + S - spodnie w dół!!!; O + L + M - zmiana koloru nieba.

INT. TRUCK RACING / Zbigniew Bogusiewicz
Jeżeli sciąga Twoją ciężarówkę na pobocze – wciśnij SPACJĘ.

MINER 2049 / X-MEN
POKE 24151,173 – nieśmiertelność.

NIBBLY / LUKCIO PIRAT
E - następny level.

ROCK STAR ATE MY HAMSTER / Krzysztof Bielikowicz
Gdy piraci kopiują Twoje nagrania, wybierz SUE THE SCUM.

SKILIDING KILL / Adam Trębski
Jako kod wpisz I WANNA CHEAT.

SPHERE / Andrzej Ożóg
Strzałka w lewo – skipper leveli.

SUPER CARS / CZESIO
Jako swoje imię wpisz LOADED – 500,000 forsy.

SUPER MARIO BROS / X-MEN
W czasie gry wciśnij I + J + M + N - przenosi do następnej planszy.

SUPERKID / WOJO
F1 – zmiana poziomu.

SUPREMACY / ŁUKCIO PIRAT
Nie musisz zdobywać wszystkich planet wroga, wystarczy, że uderzysz na jego bazę.

THE GREAT GIANA SISTERS / X-MEN
POKE 11164,173 – nieśmiertelność.

THUNDER BLADE / AZTEK
POKE 4159,255 – 255 helikopterów. Potem Sys 4096.

TOUGH GOYS / Zbigniew Bogusiewicz
Gdy stracisz ostatniego komandosa, wciśnij szybko fire w drugim joyu i zaczniesz grać drugim zawodnikiem.

TURRICAN / Adam Trębski
Pójdź do końca i podskocz. Dostaniesz 1 życie.

WIZARD'S LAIR / Adam Trębski
POKE 32318,165 – niesmiertelnośc.

YOGI ESCAPE / Zbigniew Bogusiewicz
Zaraz na początku 1. poziomu wejdź na najwyższą platformę, spadnij w lewo i szybko naciśnij 2 razy fire. Ukończyłeś poziom.

KONSOLE

ALADDIN / Sega / MADMAN
Aby wejść do ukrytego sklepu w planszy THE DESERT musisz stanąć przy drugiej kolumnie od lewej strony, tak aby Cię zasłoniła i podskoczyć. Kolumna ta znajduje się na drodze, którą otwierasz po wzięciu pierwszej części złotego skarabeusza. W planszy CAVE OF WONDERS w skale na samym końcu, tam gdzie stoi lampa, jest ukryta grota. Daj w prawo przy pierwszym wysuwającym się skalnym podeście.

BATMAN II / Nintendo / Michał Kluz
Kod do etapu GPZT.

BATMAN RETURNS / Nintendo / Pojebator
Rozwal wszystkie hydranty. Da ci to moc i broń.

BATTLE TOADS / Nintendo / MADMAN
W drugim poziomie, kiedy będziesz już na szczycie 1 węża biegnij w prawo, wpadniesz do mega warp.

BATTLE TOADS / Nintendo / Mr. DOUBLE D.
Jeśli kończą Ci się życia, wciśnij pauzę (klawisz Start), a potem kilkakrotnie naciśnij klawisze START + SELECT, aż do uzupełnienia się serduszek.

BROS II / Nintendo / Michał Kluz
Na planszy tytułowej B - zmiana leveli (1-8), A - zmiana etapow (1-4).

COMBAT / Nintendo / Pojebator
Podczas gry nacisnij A + B - wypuszczasz swoje wojska.

D.J. BDY / Nintendo / Pojebator
SELECT – uzupełnienie energii.

DONKEY KONG COUNTRY / SNES / INTRUDER & CREATOR
Na ekranie gdzie dziadek słucha gramofonu wciśnij DÓŁ i Y – masz dostęp do bonusowych plansz.

DOUBLE DRABON / Nintendo / Pojebator
START + SELECT – siła i czas.

DOUBLE DRABON III / Nintendo / Michał Kluz
A + START – skipper etapów.

DOUBLE DRAGON II / Nintendo/ Michał Kluz
A + SELECT – skipper etapów, B + SELECT – zabijanie przeciwnika.

DUFFY DUCK / SNES / INTRUDER & CREATOR
Gdy skończysz level naciśnij LEWO, LEWO, PRAWO, PRAWO, GÓRA, DÓŁ, Y, A, B, X - masz 50 żyć.

EARTHWORM JIM / SNES / INTRUDER & CREATOR
Zapauzuj grę i naciśnij (z odstępami, czyli chwilowymi przerwami) ABXA AX BXBX AX – nieśmiertelność.

FLINTSTONES 2 / Nintendo / INTRUDER & CREATOR
Podczas gry START + GÓRA – nieśmiertelność.

G. I. JOE II / Nintendo / PAW THE PUNISHER
Kod do ostatniej planszy 9-J, 5-6, 1-G, 8-L, 5-R, 9-S, 6-3, 5-B, 1-T, 5-L, 9-8, 2-P, 9-M, 4-K.

GRAND COMBAT / Nintendo / Michał Kluz
Najkrótsza droga na skończenie pierwszego levelu: Początek - B - D - F - G. W ten sposób ominiesz kilka etapów.

GRAND COMBAT / Nintendo / Michał Kluz
Zbieraj kwiatki – dostaniesz za nie życia.

LODE RUNNER / Nintendo / KONGOMAN
SELECT – skipper poziomow.

MILK AND NUTS / Nintendo / Pojebator
SELECT – poziom w górę.

MORTAL KOMBAT 2 / Game Boy / PAN KRAMU
1. LIU KANG:
strzał – P, P, B; niski strzał – D, P, B; lot – P, P, A; rowerek – B (3 sekundy); BABALITY – D, D, P, T, D + A; FATALITY (smok) – D, P, T, A; FATALITY (kolce) – T, P, P, A.
2. KITANA:
wachlarz – T + B; haratanie – P, P, A + B; wiatr – T, T, T, B;superpięść – D, T, B;BABALITY – C, C, C, C + A; FATALITY (urwanie łba) – BK, BK, BK, A; FATALITY (kolce) – P, D, P, A
3. REPTILE:
kwas – P, P, B; energo-kula – T, T, A + B; znikanie – przytrzymanie BK, G, G, D, B; wślizg – T + A + B; BABALITY – D, T, T, D + A; FATALITY (zjadanie głowy) – T, T, D, B z daleka; FATALITY (kolce) – D, D, P, P, BK
4. SUB-ZERO:
zamrażanie – D, P, B; ślizgawka – D, T, A; wślizg – T + A + B; BABALITY – D, T, T, D + A, B; FATALITY (rozwalanie) – P, P, D, A, PRZÓD, DÓŁ, PRZÓD, PRZÓD, B; FATALITY (kolce) – D, D, P, P, BK
5.JAX:
trzęsienie ziemi – B (3 sekundy); walenie po gębie – P, P, B;strzał – P, D, A; BABALITY – przytrzymanie BK, D, G, D, G, puszczenie BK, D + A; FATALITY – przytrzymanie AP, P, P, puszczenie A; FATALITY (kolca) – przytrzymanie BK, G, G, D, puszczenie BK, D + A
6.MILENA:
teleport – P, P, A; piłka – T, T, D, A;strzał – B (2 sekundy);BABALITY – D, D, D, A; FATALITY – A (3 sekundy); FATALITY (kolce) – P, D, P, A
7.SHANG TSUNG:
jedna czaszka – T, T, B; dwie czaszki – T, T, P, B; trzy czaszki – T, T, P, P, B; FATALITY (rozkład) – przytrzymanie BK, D, G, D, B; FATALITY (kolce) – przytrzymanie BK, D, D, G, puszczenie BK, B; ZMIANY: Lim – T, T, P, P, B, K / Reptile – przytrzymanie BK, G, D, G / Zero – P, D, P, A / Kitana – BK, BK, BK / Jax – D, P, T, B / Milena – B (2 sekundy) / Scorpion – BK + 2x GÓRA
8. SCORPION: smycz – T, T, B; teleport – D, T, B; rzut – BK (w powietrzu); BABALITY – C, T, T, A; FATALITY (różne) – przytrzymanie BK, G, G, puszczenie BK, B; FATALITY (kolce) D, D, P, P, BK.

OPERATION WOLF / Nintendo / Kaszub
Jeśli na planszy tytułowej wciśniesz fire w pistolecie, będziesz mógł nim rozwalać żołnierzy.

PIRATES / Nintendo / MADMAN
Na piratów działają imiona wilków morskich.

POWER SOCCER / Nintendo / Michał Kluz
KOD 7464111.

ROBOCOP / Nintendo / Pojebator
Aby zdobyć 97 punktów energii należy nacisnąć START a potem START + SELECT. Teraz daj się uderzyć.

SONIC 1 / Sega / X-MEN
Wpływając do bąbelków uzyskujesz powietrze dzięki któremu możesz dłużej byc pod powierzchnią wody.

SP. RESCUE / Nintendo / Krzysiek Molesztak
W czasie gry START + GÓRA – odnowienie energii.

STREET FIGHTER II / Nintendo / Pojebator
START + GÓRA – przybywa energii.

SUPER CONTRA / Nintendo / Krzysiek Moesztak
Na planszy tytułowej DÓŁ – wybór leveli, lub B + START – 30 żyć.

SUPER MARIO BROTHER 13 / Nintendo / Kaszub
GÓRA + SELECT – maksymalna liczbę żyć, GÓRA + START – maksymalna ilość energii.

TAZMANIA 2 / Sega / INTRUDER & CREATOR
Gdy na ekranie jest napis SEGA, na manetce pierwszej wciśnij AB a na drugiej BC. Podczas gry START – CHEAT MENU.

TECHNO WORLD CUPSOCCER / Nintendo / Michał Kluz
KOD JGHDLIAEO – finał (Polska).

THE LION KING / Sega / INTRUDER & CREATOR
Najedź na DIFFICULT w opcjach, teraz naciśnij po kolei PRAWO, A, A, B, START – otwiera się CHEAT MENU.

TINY TOON / SNES / INTRUDER & CREATOR
W opcji Password ustaw: BUGS BUNNY, MONTANA MAX i zielona dżdżownica. Teraz możesz wybierać poziom, od którego chcesz zacząć.

TOM & JERRY / Game Boy / B.O.B. & Fridzio
Jeśli utknąłeś w 4. poziomie, weź rozbieg i naciśnij A + B + LEWO – super skok.

TURTLE NINJA / Nintendo / Michał Kluz
Na planszy tytułowej SELECT – liczba naciśnięć odpowiada poziomowi, od którego zaczniesz.

VIPER / Nintendo / Michał Kluz
5x START + GÓRA – nieśmiertelność.

ALIEN BREED
IBM PC

KRYL

1.AAJIHGDDC
2.CGGHDGGDG
3.HDICICCII
4.IDHEHDGCC
5.IJIIDIHEC
6.CFDFEFEFJ
7.JIIJIIIIC
8.AAAABAAAA
9.CCGDGBBBB
10.HHIAAJJIG
11.GGDDJJHFD
12.JIECBFGFF
13.HGGEDDCCB
14.HHHGFGDCC
15.IHDCHGHFF
16.IHDCHGHFF
17.IHDCHGHFF

AMNIOS
AMIGA

Krzysztof Łukasi

2.FRDSMSMNGR
3.PLFRMNLQSN
4.LSMBRGNSLQ
5.LKMCTKSCDF
6.STBNLMRCHL
7.RCHLMCLTHS
8.THBSTSTFTT
9.THTHJJRSNN
10.MLFNDBTFLL
11.BTTMNDORCH

DEATH MASK
AMIGA

GOLIAL

2.52385
3.22428
4.84843
5.22087
6.38641
7.06395
8.33224
9.35527
10.48962



11.65074
12.62438
13.28283
14.85325
15.10769
16.25324
17.43542
18.62156
19.84678
20.57093
21.29294
22.47446
23.75330
24.82855
25.58474
26.38392
27.55276
28.68163
29.75156
30.70948
31.54334
32.39814
33.52262
34.73164

GOAL!
Nintendo

Paweł's

Kody do finałów ETXAREZC, CNUKKCQD

JUNGLE STRIKE
AMIGA

Krzysztof Łukasik

2.RXGPDY3958M
3.9XW66MHCYR7
4.XTMHFDHRT4X
5.VSDTLPCJRWK
6.W4JF3W7LGFR
7.TGB9T6HPGFR
8.FLGJY9WT7SW
9.NZ9THY3BRW3
10.LSHGFU7NLML

LEMMINGS
Nintendo

SHAQ

2.HGSFDY
3.WMQQDF
4.PATTMR
5.RYVCTD
6.ZWKRBD
7.FRRWNB
8.WYPRHD
9.PDKDJJ
10.YPPSLQ
11.HWRWXQ
12.BHYWKL
13.VWYRTN
14.XYHGXK
15.PLWJHL
16.GKJXCZ
17.DDBNDL
18.JFGSJK
19.NSDFSY
20.BDRMLN
21.JSDHSV
22.QWRTLR
23.QHQLJS
24.MRGHFW
25.WHGXZL

LOST VIKINGS, THE
IBM PC

Dorota Rajzner

1.STRT
2.GRBT
3.TLPT
4.GRND
5.LLNO
6.FLOT
7.TRSS
8.PRHS
9.CVRN
10.BBLS
11.VLLN
12.OCKS
13.PHRO
14.C1PO
15.SPKS
16.JMNN
17.SMRT
18.UBTR
19.NFL8
20.WKYY
21.CMBO
22.BBLL
23.TTRS
24.JLLY
25.PLNG
26.BTRY
27.JNKR
28.CBIT
29.HOPP
30.TRHR
31.FNTM
32.WRLR
33.TRPD
34.TFFF
35.FRGT
36.4RN4
37.MSTR

QUARANTINE
IBM PC

Alex „WOLF" K.

1.AAAAAAAAAAAAAAAAAA (18)
2.OMNICORP IS ALL KNOWING
3.KEEP THE OPRESSOR OPRESSING

RESCUE
AMIGA

Tomasz Zalewski

2.LIVEL
3.GAME
4.NEBEL
5.CHOPPER
6.BERGE
7.HOEHLE
8.RUNDE
9.LAND
10.SCHUSS
11.LASER
12.REGEN
13.POWER
14.JUMPMAN
15.WASSER
16.SUPER
17.SCHNEE
18.ZOCKER

SUPER FROG
IBM PC

Alex „WOLF" K.

1.1 000000
1.2 448745
1.3 327233
1.4 847566
2.1 700517
2.2 646900
2.3 259501
2.4 512198
3.1 519347
3.2 160158
3.3 685550
3.4 638667
4.1 626495
4.2 675586
4.3 951616
4.4 210424
5.1 890654
5.2 621038
5.3 464938
5.4 779296
6.1 188656
6.2 173309
6.3 641007
6.4 103546

THINKER
Atari XL/XE

Mr. K(o)loss & Co.

1.CEPHEUS
2.AQUILA
3.LACERTA
4.MUSCA
5.ORION
6.CRUX
7.TELESCOPIUM
8.CYGNUS
9.LUPUS
10.OPHIUCHUS
11.PISCES
12.TRIANGULUM
13.FERRATUS
14.PEGASUS
15.ATARI 130XE

Pegasus

Auto-Upturn



Oto mamy obrazek pocięty na trzydzieści kwadracików. Oczywiście kwadraciki są pomieszane i rysunek jest nieczytelny. Kierując różnymi postaciami należy układać kolejne rysunki i nie dać się zabić! Kwadraciki można podnosić i zamieniać dowolnie, ale po planszy chodzą różne przeszkadzacze. Niby nic nowego, ot kolejna układanko-zręcznościówka. Na pierwszej planszy kierujemy kotem, któremu przeszkadzają buldogowate psy i latające kości. Rysunkiem do ułożenia jest obrazek dwóch kotów tulących się na kominie. Dalej jest jeszcze marynarz układający żaglowiec, Mikołaj z widokiem Nowego Jorku zimą itp.



Jak powiedziałem, nic nowego, grafika standardowa, muzyka też. Ale, ale... jest tu kilka plansz z rysuneczkami nagich panienek!!! A to niegrzeczny chłopczyk na planszy układa obrazek dziewczyny bez kostiumu, a to wampirek majstruje nad obrazkiem panny bez stanika. Nic pornografii, tylko odrobina erotycznych rysunków z serii ulubionej przez Japończyków, czyli tzw. animes. Można pograć, poukładać – w sumie dobre połączenie rozrywki umysłowej ze zręcznościową.

OCENA:✔✔✔✔

Galactic Crusader

Leciał sobie motylek i bum... zła czarownica zamieniła go w kosmiczny statek. Tak mniej więcej wygląda fabuła tej gry. Lecimy stateczko-motylkiem przed siebie (w górę ekranu) i strzelamy do wszystkiego co się rusza. Wiadomo, że wszystko co się rusza chce nas zabić. Kolejna zręcznościowa strzelanina kosmiczna na konsolę. Kolejna, ale dobra. Tak dobra, że gdyby schować Pegasusa pod stół, wszyscy koledzy nie odróżnią tej gry od 16-bitowych strzelanek! Bardzo ładna grafika z niesamowicie płynną animacją wszelkich obiektów. Do tego jeszcze niezła





muzyczka i odgłosy strzałów, wybuchów, laserów itp. Acha i jeszcze jedna cecha rzadko spotykana w strzelaninkach dla 8-bitów: na ekranie jest dużo obiektów poruszających się bardzo sprawnie i szybko.

A co do samego grania, to typowo wciągające, jak to strzelanka z możliwością dobierania coraz to nowszych rodzajów broni.

OCENA: ✔✔✔✔✔

Millionaire

W grze może uczestniczyć do czterech graczy. Można ustawić grę też tak, aby Pegasus grał sam ze sobą, z jednym, dwoma lub trzema graczami. Każdy z graczy dostaje na początek określoną sumę pieniędzy i porusza się swoim pionkiem po planszy, odwiedzając różne kraje. Ilość ruchów zależna jest od losowego „rzutu kostką", wylosować można od jednego do 12 ruchów. Następnie należy działać i albo kupować, albo płacić. Wygrana w grze zależy od szczęścia i umiejętności przeżycia wśród konkurencji.



Grafika tej zabawy nie jest dobra. Przy rozdzielczości Pegasusa starano się upchnąć całą planszę na jednym ekranie. Poszczególne przybliżenia pól też nie są najlepsze. Cały sens zabawy jest więc ukryty w przyjemności kupowania, sprzedawania i płacenia przy zabawie z kolegami. Nie polecam dla jednego gracza.

OCENA: ✔✔



Rockball

Gra ta wita gracza ładną czołówką z dopracowaną grafiką. Dalej w grze grafika też jest na wysokim poziomie. Postacie są małe ale czytelne, elementy tła też nie narysowane byle jak. Zabawa polega na przesuwaniu kolorowych kulek na odpowiadające im kołorem odwrócone swastyki. Dla obu-rzonych w tej chwili antyhitlerystów dodam, że odwrócona swastyka jest staroindyjskim (czy jakimś takim) symbolem szczęścia i powodzenia. Gra kojarzy się z Pacmanem, tyle tylko, że bardzo powolnym. Bohater kierowany przez gracza musi popychać kulki i unikać smoków-dziwolągów, staruchów-magików, złych węży. Ma na nich specjalny czar unieruchamiania, niestety działający stosunkowo krótko.





Rockball to dobra gra zręcznościowa wymagająca myślenia. Im dalsze plansze tym trudniej.

OCENA: ✔✔✔✔

Dystrybucja:
01-034 Warszawa ul Smocza 18,
tel. 380569, 387392, tel./fax 380502

Sidewinder



Nazwa tego cartridge i rysunek na pudełku zapowiadają niezłą strzelaninę helikopterkową. A jak jest po włożeniu jej do konsoli? Otóż rzeczywiście jest to strzelanina, w typowym starym stylu leć do przodu (w górę ekranu) i strzelaj przed siebie. Helikopter jest pokazany od góry, jako mały pojazd. Nasuwają się dwa skojarzenia: pierwsze ze starą grą River Raid, drugie z typową strzelanką kosmiczną. Tempo gry jest szybkie, tzn. przeciwnicy są szybcy, nasz pojazd trochę mniej (poza chwilami, gdy dostajemy speedupa takiego, że wszystko zostaje w tyle). Po etapach, gdzie strzelamy do samolotów i innych ziemskich pojazdów, przychodzi czas na strzelanie do różnych ufoskich kul itp. itd. Jednym słowem typowa strzelanka, ale z możliwością zabawy z kolegą (dla dwóch graczy). Kto lubi strzelać i latać – ta gra mu się spodoba. Grafika niezbyt wyszukana, lepsze efekty dźwiękowe.

OCENA: ✔✔✔✔



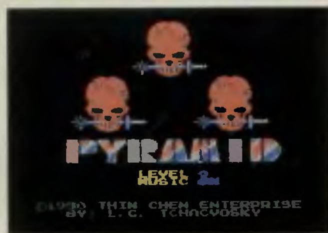
Pyramid

Po tytule można się spodziewać labiryntówki w piramidzie, a tu mamy coś innego. Zgadnijcie co... kolejną wersję Tetrisa. Jak długo można męczyć jeden pomysł. Był Tetris i wystarczy, a jeśli ktoś go nie widział, to niech sobie kupi.

W tej grze stoi sobie piramida, Sfinks, lecą sobie chmurki, a w dwuwymiarową, czyli płaską studnię spadają klocki będące trójkąto-kwadratami. Trzeba je dopasowywać i tyle. Zabawa jest nużąca i nawet świetna oprawa graficzna wiele nie pomoże. Chociaż... jak trochę pograłem to okazało się, że gra jest o wiele trudniejsza od Tetrisa. Trójkątne klocki nie zawsze dają się odpowiednio dopasować, zostawiają szczeliny niemożliwe do wypełnienia. Zadziwiające, a może nie, jest to, że gra ta wciąga. Nie polecam, polecam – sam już nie wiem. Co kto lubi...

OCENA: ✔✔✔





Wieści ze świata grania

Firma Acclaim wyprodukowała na podstawie filmu **STARGATE** grę o tym samym tytule. Od marca mogą sobie w nią pograć posiadacze konsol SNES. Nieco wcześniej ukazała się wersja na GAME BOY'a, lecz nie jest ona rewelacyjna.

●●●

Super hit pecetowski, czyli szybka gra o zabijaniu, zwana dalej **DOOM**em, będzie do kupienia w wersji na konsolę. Co prawda konsolą tą jest ULTRA 64, ale zawsze...

●●●

CLAY FIGHTER 2 to oczywiście, jak sama nazwa wskazuje, kolejne wspaniałe mordobicie, tyle że co nieco udziwnione. Zamiast „normalnych" postaci występują tutaj różne dziwne stwory, stworki i potworki, czyli – na przykład – coś w rodzaju jaszczurki przebranej za banana, niemowlak zawodowo wywijający maczugą (młodociany skinhead?), zając przypominający Rambo oraz wiele innych. Gra pochodząca z wytwórni Interplay przeznaczona jest na SNES'a i już wkrótce pojawi się na rynku.

●●●

Ocean wypuścił właśnie grę, w której głównym bohaterem jest Michael Jordan. Tym razem nie jest to symulacja meczu koszykówki, lecz klasyczna platformówka. Dzielny koszykarz walczy z różnymi niebezpiecznymi stworami za pomocą... piłki. Jego zadaniem jest zaprowadzenie spokoju w pewnym mieście. Gra ta nosi tytuł **CHAOS IN THE WINDY CITY** i jest wysoko oceniana pod względem graficznym i muzycznym (brak danych na jaką konsolę jest przeznaczona).

●●●

Właśnie wpadła mi w oczy reklama joypadów dla SNES'a. Naliczyłem 14 (czternaście) różnych typów o dziwnych kształtach, a to i tak nie wszystko czym mogą nas zaskoczyć projektanci.

●●●

STAR TREK to znany i lubiany serial s-f. Firma Interplay postarała się o konsolową jego wersję. Będzie ona dostępna dla SNES'a (co ja dzisiaj z tym snesem). Gra jest oceniana jako kiepska i nudna, więc jeśli będziesz chciał ją kupić, to się dobrze zastanów (a zresztą, rzecz gustu).

●●●

Gra Addams Family jest znana właścicielom pecetów. Firma Sony wydaje właśnie grę **ADDAMS FAMILY VALUES**, która jest przeznaczona dla SNES'a. Jeżeli wygląda ona tak jak na screenach to bomba!!!

Wieści wyszperał

TYTUS

Targi PLAY-BOX'95

Na przełomie marca i kwietnia odbyły się drugie już targi mediów, w tym rozrywki komputerowej, Play-Box'95. Impreza odbyła się w Katowicach, w hali lodowiska przy słynnym Spodku.

Właściwie swoje stoiska miały wszystkie firmy liczące się na rynku i żyjące z rozrywki komputerowej. Był tam TS, ale niech piszą o tym inni. Ja napiszę wyłącznie o konsolowym aspekcie całej imprezy. Obecni przecież byli: Atari, Nintendo i Pegasus. Sega była obecna tylko duszą i demostandem w stoisku Pegasusa. Ale może po kolei...

Jaguar i Lynx

Co prawda czytaliście już na łamach TS o Jaguarze i było też o przenośnym Lynxie, jednak może być tego jeszcze więcej. Przedstawiciel firmy, która oficjalnie zajmuje się dystrybucją tych dwóch konsol, obiecał dostarczyć wszelkie materiały, potrzebne do opisu kolejnych gier. A gier na Jaguara ma być coraz więcej, ma też wreszcie być wyczekiwany czytnik CD.

Na Play-Boxie wystawionych było parę Jaguarów i każdy mógł sobie pograć, o ile się dopchał. Z gier wartych wspomnienia był jaguarowy „Doom" oraz „Alien vs Predator". Slawny „Doom" to niby to samo co na pececie, jednak trochę został przyciosany. No cóż, wszystko należało upchnąć w dwu lub czteromegowym cartridge. Lepiej prezentował się „Alien vs...", który jest czymś z pogranicza „Dooma", „Wolfensteina" i na dodatek Predator walczy z ludźmi, ludzie z Obcymi, Obcy z Predatorem itp. Największą zaletą Jaguara jest jego cena, z „Doomem" można go było kupić za jakieś 11 starych milionów złotych. To chyba najtańszy sposób na zagranie we własnego „Dooma". W sumie tytułów na Jaguara jest około trzydziestu i dobrze by było, żeby ich przybyło.

Nintendo

Jedna z dwóch najbardziej znanych firm konsolowych niezbyt dobrze radzi sobie w Polsce. Konsole nie są na przeciętną kieszeń (w stosunku do oferowanych możliwości), ale dobrze, że na targach miały stoiska aż dwie firmy reprezentujące Nintendo. Pierwszą był ATM z Warszawy, drugą Lucas Toys z Wrocławia. Firmy prezentowały 8-bitowe NES'y oraz 16-bitowe SNES'y. Ciekawostką było podłączenie samochodzika z lunaparku do gry dla SNES'a na stoisku ATM. Wystawione były też demostandy (darmowe szafy do grania na konsolach) przy których kłębiły się tłumy młodych konsolowiczów.

W ostatni dzień targów odbyła się konferencja Nintendo pod hasłem „techniki wirtualne". Na konferencji nie powiedziano niczego nowego poza tym, że opisywany obok Virtual Boy prawdopodobnie będzie dostępny w polskich sklepach w pół roku po oficjalnej światowej premierze. Ponadto po rozmowie z przedstawicielami Nintendo obiecano zmienić politykę w zakresie traktowania pism komputerowych, więc może będzie więcej na tych stronach i o tych konsolach.

Pegasus

Oczywiście na Play-Boxie obecny był Pegasus, najtańsza i najpopularniejsza konsola w Polsce. Na stoisku sprzedawano Pegasusy oraz gry do niego. Gościnnie sprzedawano też konsole Mega Drive SEGI. Pograć można było na dwóch Pegasusach i demostandzie z megadriveowym Sonicem. Konferencja Pegasusa odbyła się pierwszego dnia targów. Ludzie pytali o możliwość wypożyczania cartridge we własnych wypożyczalniach i dopytywali się o prawa autorskie. Przedstawiciel Bobmarku, wyłącznego dystrybutora Pegasusa, powiedział, że ze sprzedaży wycofano cartridge bez licencji i sprzedawane są obecnie tylko tytuły z prawami autorskimi. Niestety tym samym oferta zmalała z 400 tytułów do 40...

Największą sensację wzbudziła jednak inna wiadomość – będzie Pegasus 16-bitowy. Jaki, z czym kompatybilny, za ile i kiedy – te pytania do dziś pozostają bez odpowiedzi. No może tylko to, że ma być już na gwiazdkę tego roku... Poczekamy, zobaczymy.

BROMBA

VIRTUAL BOY w natarciu

Wielkimi krokami zbliża się nowa epoka gier – gier wirtualnych. W związku z tym Nintendo zaprezentowało niedawno nowy, trójwymiarowy 32-bitowy system. Jest to nic innego jak wirtualny Game Boy. Pierwsza odsłona odbyła się na wystawie w Shoshinkai (Japonia). Virtual Boy wywołał w społeczności graczy duże poruszenie i prawdopodobnie zajmie pierwsze miejsce w tego typu systemach.

W urządzeniu tym użyte są dwa ekrany ciekłokrystaliczne o wysokiej rozdzielczości. Oczy gracza znikają całkowicie za dość sporymi okularami, które z wyglądu przypominają rozbudowane gogle narciarskie, tyle że bez szybki. W tym momencie można całkowicie oddać się grze, tym bardziej, że nie widzimy nic poza nią. Do tego dochodzi jeszcze stereofoniczny dźwięk – totalny odjazd!!!

Na razie mało jest wieści na temat dokładnej daty pojawienia się Virtual Boy'a w sklepach (oczywiście chodzi o Europę Zachodnią). W każdym bądź razie ukaże się na pewno przed przyszłą jesienią. Cena wirtualnej konsoli będzie się kształtowała w granicach 200 funtów, a oprogramowania – około 40 funtów.

Prezes firmy Nintendo, pan Hiroszi Yamauczi, powiedział, że od początku założeniem firmy było wprowadzanie nowoczesnego sprzętu za jak najmniejszą cenę, szczególnie gdy pozwala na to technologia produkcji. Przenośny wirtualny świat o doskonałym obrazie i dźwięku oraz dość niskiej cenie, szybko wyprze z rynku inne tradycyjne systemy video-gier.

Na razie Nintendo pokazało trzy znane gry, którym dodano trzeci wymiar. Są to: *Super Mario VB*, *Space Pinball* oraz *Telero Boxing*. Jak już wspomniałem nadchodzi nowa era w grach. Prawdopodobnie w krótkim czasie VB dotrze również do naszego pięknego kraju, lecz oprócz wielkiego zainteresowania nie będzie miał wielu nabywców. Powód jest oczywisty, ale również zaskakujący: każda nowinka techniczna sprowadzona legalną drogą zza wielkiej wody jest o wiele, wiele droższa niż w miejscu, gdzie została wyprodukowana...

TYTUS

Jenny Aykroyd, światowej sławy naukowiec, zaangażowana w ważny rządowy program „Projekt Aries" została porwana przez podstępną postać ze świata podziemia – Doktora Zło.

Doktor chce wykorzystać wiedzę panny Aykroyd do stworzenia nowej broni. FBI po długich poszukiwaniach nie może sobie poradzić z przebiegłym złoczyńcą i w końcu prezydent jest zmuszony prosić o pomoc Mistrza Kaskadera.

Oczywiście w postać Mistrza Kaskadera wcielasz się Ty. Czeka Cię długa i pełna niebezpieczeństw wędrówka. Będziesz musiał wiele razy przechodzić przez te same miejsca, aby w końcu dopaść doktorka.

Gra rozpoczyna się od pościgu samochodowego za limuzyną Złego (nie mylić z Tyrmandem). Musisz w ciągu krótkiego czasu dopaść limuzynę i zestrzelić ją. Przeszkodą na Twojej drodze będą rzeki, strzelcy wyborowi ukryci w krzakach, motocykle, samochody itp. Ale możesz także znaleźć dodatkową broń i energię. Musisz

---

Brum, brum, bruuuumm, zzzz, iiiiiii, ghrrr, łup – takie oto odgłosy można usłyszeć podczas szaleństw na mikro maszynach. **Micro Machines** to po prostu niesamowity, szaleńczy wyścig, który odbywa się... w mieszkaniu, a dokładniej na różnych sprzętach domowych: stole, wannie, w piaskownicy (kto w domu ma piaskownicę?) itd. Jest to gra przeznaczona dla jednej lub dwóch osób. Jeżeli ścigasz się z komputerem, to najpierw musisz wybrać postać, która będzie reprezentować twoje poczynania. Najlepiej zawsze wybierać Spidera – jest po prostu najlepszy.

Każdy z dwunastu bohaterów posiada własny charakter i styl jazdy. Po wyścigu kwalifikacyjnym trzeba wybrać trzech przeciwników. Co trzeci etap najgorszy zawodnik jest w dość humanitarny sposób pozbawiany możliwości dalszej jazdy. Podczas zawodów spotkasz się z wszystkimi dwunastoma zawodnikami. Również co trzy etapy odbywają się wyścigi na odcinkach specjalnych na czas – jeżeli zdążysz przejechać całą trasę w określonym czasie, dostajesz dodatkowe życie. A te bardzo się przydają, jako że można je bardzo łatwo stracić. Wystarczy, że zajmiesz 3 lub 4 miejsce. Wygrana (1 lub 2 lokata) kwalifikuje Cię do następnej rundy. Każdy wyścig trwa trzy okrążenia. Poza tym wszystkie chwyty dozwolone. To tyle, jeżeli chodzi o przepisy.

The Ultimate Stuntman

tylko pamiętać o jednej, podstawowej sprawie – strzelać do wszystkiego, co się rusza.

Następny poziom to walka na ulicach tajnej bazy doktora. W ciągu kilkudziesięciu sekund musisz odszukać wszystkie klucze, które otwierają pole siłowe broniące dostępu do budynku, w którym siedzi cel Twoich poszukiwań. Przy okazji musisz powystrzelać kilkudziesięciu metalowych strażników. Nie ociągaj się!

Czeka Cię teraz wspinaczka na dach po zewnętrznej stronie budynku. Uważaj na głowę. Może Ci na nią spaść bardzo dużo dziwnych przedmiotów, a także coś wejść. Gdy już dostaniesz się na dach, rozpęta się tam prawdziwe piekło – staniesz sam przeciwko zmutowanemu potworowi doktora.

Gdy Mistrzowi udaje się dostać do wnętrza bazy, okazuje się, że pan Zło zostawił dla naszego bohatera bombowy prezent. Aby go rozbroić trzeba z zapalnika powyjmować wszystkie układy scalone i to zanim zegar odliczy czas.

W czasie, kiedy Mistrz rozbrajał bombę, doktorek wsiadł do małego samolotu i odleciał w bliżej nieokreślonym kierunku. Kaskader oczywiście ruszył za nim. Uważaj, będziesz leciał nad zdradliwym terenem, pełnym wystających skał. Śledząc doktorka dotrzesz do jego kolejnej, silnie uzbrojonej bazy. Ta forteca jest najeżona (najeżozwierzona) przeróżną bronią i pulapkami. Tu czeka Cię ostateczna walka. Zbieraj wszystko co możesz, bo różne przedmioty mogą Ci pomóc w wygranej.

Podczas gry w lewym, górnym rogu ekranu wyświetlany jest pasek energii złożony z pięciu kwadracików. Kiedy wszystkie znikną, bohater straci jedno życie. Stracisz życie również, gdy przechodzenie jednego levelu zajmie Ci zbyt dużo czasu.

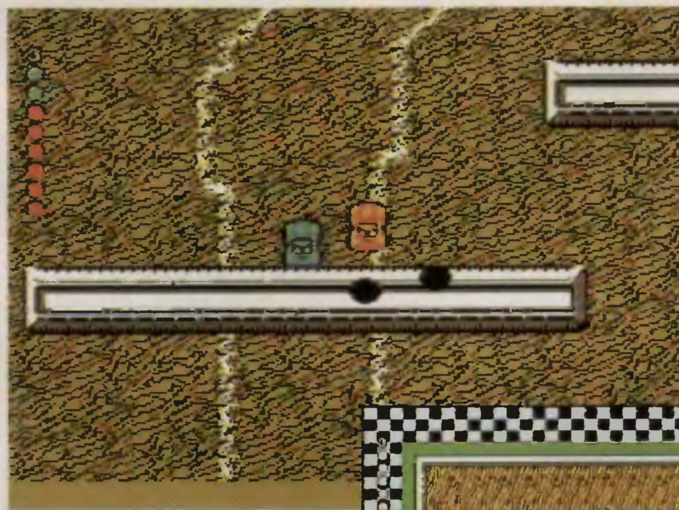
Jest to niewątpliwie gra dobra dla miłośników wszelkiego typu strzelanin. Są w niej pościgi automobilowe, platformówkowa strzelanina oraz elementy logicznej układanki. Wszystko to daje całkiem niezły efekt.

Ale muszę przyznać, że jedna rzecz w „Ultimate Stuntman" jest zabójcza, mianowicie tempo, z jakim toczy się akcja. Czasami wszystkie czynności trzeba wykonywać mechanicznie nie mając czasu na myślenie. Jeżeli więc lubisz szybką akcję, to jest spora szansa, że gra Ci się spodoba.



TYTUS

Micro Machines





Gra toczy się na 32 różnych torach w 8 różnych środowiskach. A są to:

Stół kuchenny – ścigasz się tutaj pojazdem o napędzie na cztery koła. Musisz uważać, bo cerata jest bardzo śliska i łatwo spaść na podłogę. Trzeba się także wystrzegać plam miodu – bardzo spowalniają.

Biurko – a w zasadzie dwa biurka stojące obok siebie. W tym wypadku kierujesz samochodem sportowym. Pomiędzy meblami znajduje się sporawa dziura, którą pokonujesz w jedną stronę skacząc z segregatora, a w drugą przejeżdżając cienki most zrobiony z linijki.

Podłoga w garażu – tu musisz opanować wielką i ciężką maszynę. Łatwo się rozbić o innego użytkownika toru, w czym wydatnie pomaga porozlewany olej. Dużo jest też pułapek w stylu gwoździ albo śrub. Jak się na takie coś władujesz, potem będziesz musiał dłuuugo kombinować jak wrócić na tor.

Stół bilardowy – ścigasz się na nim z innymi bolidami formuły pierwszej. Samochodziki wykazują się doskonałą przyczepnością do podłoża, ale brak refleksu może spowodować, że szybciutko trzaśniesz o posadzkę.

Piaskownica – majta tu Twoim łazikiem na lewo i prawo. Jak wiadomo, piasek nie należy do powierzchni o zbyt dużej przyczepności, przeto wykazać się musisz niezłym refleksem i wyczuciem, a dodatkowo uważać na fosy wypełnione wodą.

Wanna – pośród piany ścigasz się maleńkimi motorówkami. Uważaj, aby cię nie wciągnął wir nad otworem wylewowym.

Ogródek - to chyba najtrudniejszy etap, w którym musisz szybko nauczyć się pilotażu, bowiem tym razem będziesz sobie leciał śmigłowcem (heliocopterakiem). Jest tu sporo zaułków, w które z pewnością wpadniesz, a wentylator skutecznie cię w nich przyblokuje.

Podłoga – na niej będą szaleć teraz czterej pancerni (bez psa). Wyścig czołgami to naprawdę coś nowego, tym bardziej, że można kolesia, który cię wyprzedził, po prostu ustrzelić (A+B). Nie skręcaj tylko zbyt gwałtownie, bo wiadomo – czołg to czolg, a nie samochód rajdowy.

Teraz parę słów na temat gry na dwie osoby. Można sobie wybrać pojedynczy wyścig wybranym wehikułem, lub mistrzostwa. Jeżeli jeden z graczy podczas wyścigu wyprzedzi drugiego o całą długość ekranu, to otrzymuje premię w postaci kropki w kolorze jego pojazdu. Wygrywa ten, kto zdobędzie osiem kropek, lub ten, kto po ukończeniu wyścigu będzie miał ich więcej niż przeciwnik.

Micro Machines jest to gra dla miłośników łamania joypadów i z pewnością jedna z lepszych gier konsolowych, które można spotkać na naszym rynku. Wraz z kolejnymi etapami tory są coraz trudniejsze, a przeciwnicy coraz szybsi. Grafika jest porządna i nic jej nie mogę zarzucić. Odgłosy wydawane podczas wyścigu po dłuższym czasie mogą męczyć niewprawne uszy niedoświadczonego ścigacza. Dla wszystkich, którzy kochają wszelkie wyścigi i pogonie gorąco polecam tę grę.

TYTUS

CD-32

D-Generation



Są tacy szaleńcy, którym nie zależy już na pieniądzach, ale sławie i WŁADZY ! Takim też jest dr Derrida, pracujący dla Genoq Biolabs w Singapurze. Jest rok 2021. Derrida – główny naukowiec Genoq, eksperymentując na genach wytworzył tzw. Neogeny – organizmy mające wszczepione agresję w stosunku do ludzi. Przez dłuższy czas Derrida wyprodukował 4 generacje tych organizmów. Kiedy stworzył ostatnią z nich – D/Generation, stracono kontakt z całą firmą, a co się wydarzyło w laboratoriach można tylko przypuszczać.

I oto w najmniej odpowiedniej chwili pojawiasz się Ty. Tak się składa, że jesteś gońcem i masz dostarczyć przesyłkę dla pana Derridy... Jak się niedługo zorientujesz, cały budynek Genoq Biolabs opanowały nieznane organizmy, system obronny działa jakby wykrył terrorystów, a o Derridzie nikt nic nie wie. Trzeba dodać, że rzadko kogo można spotkać – pracownicy są przerażeni, mówią coś o eksperymentach genetycznych. Nie masz wyboru – droga ucieczki odcięta. Musisz przebrnąć przez mnóstwo pomieszczeń, aby dotrzeć do tajemniczego Derridy.

Uważaj na podłogę, która w wielu miejscach podłączona jest do wysokiego napięcia. Omijaj peryskopy, skaczące czerwone piłki i ponurych facetów. Jak tylko znajdziesz laser, używaj go jak najlepiej, ale nie zabij niewinnych! Żeby otworzyć barierki uniemożliwiające wejście do następnych pokojów, szukaj na ścianach przycisków (niektóre z nich wyłączają peryskopy). Potrzebne będą też klucze i granaty. Wiele informacji uzyskasz dzięki terminalom i tym, którzy przeżyli. Za każdego uratowanego zyskasz jedno życie.

To świetna gra z rodzaju tych, które podziwialiśmy na 8-bitowcach. Ale nie tylko z sentymentu warto pograć – po prostu wciąga jak rzadko która najnowsza symulacja, przygodówka czy RPG.

Cornelli

Liberation

Ta gra była w minionym roku przebojem, najpierw na Amigę 1200, potem na jej „konsolową siostrę" – Amigę CD32. Wszyscy amigowcy napuszali się jak indyki mówiąc o „LIBERATION". Były opinie, że to pierwszy „Wolfenstein" na Amigę i wiele innych, bardzo pochlebnych. Minęło jednak trochę czasu, niby tylko rok, ale dla rynku gier to bardzo dużo. Zanim odpowiem na pytanie (postawione oczywiście przeze mnie samego), czy ktoś, kto ma Amigę CD32 i prawie pół bańki starych złotych, powinien kupić tę grę, przedstawię tło.

Jest 29 stulecie. Ziemię opanowały gigantyczne korporacje na usługach Imperium. Dzięki protekcji najwyższych władz wykorzystują bezkarnie wszelkie źródła energii znajdujące się na planecie w im tylko znanych celach. Oficjalnie wiadomo, że największą z nich jest Bio-Corp, która podpisała kontrakt z Imperium 2 lata temu i zaopatruje siostrzaną Securi-Corp w materiały do najnowszych rozwiązań technicznych związanych z przestrzeganiem prawa. Ostatnio jednak wszczęto alarm. Podejrzewa się, że organizacje te wyprodukowały wadliwą partię nowego modelu androidów. Za pomyłkę konstruktorów zapłacili niewinni ludzie, których zamknięto w więzieniach bez postawienia ich w stan oskarżenia i bez żadnych wyjaśnień. Znaleźli się jednak uczciwi ludzie, którzy postanowili im pomóc. Wysłano cztery androidy mające uwolnić cierpiących...



Scenariusz nie należy do wyjątkowo oryginalnych, ale przewyższa większość pomysłów w stylu zemsty zza grobu i podobnych. I wszystko byłoby pięknie, żeby nie wykonanie.

Nie lubię naskakiwać, ale to co zrobili graficy MINDSCAPE'u mogło się podobać w dobie „MOONSTONE'a" (ich produkcji), ale nie teraz, gdy Amiga CD32 ma kości AGA. Odnosi się to zarówno do oprawy graficznej intra, jak i wektorówki, której daleko do „WOLFENSTEIN-a" (choćby z racji tego, że to wektorówka).

Jedyne, co zadowala, to muzyka i full-talking (który jednak nazwałbym almost full-talking, bo kwestie wypowiadane przez własnych bohaterów są pominięte), ale pasują one do reszty gry jak frak do stodoły. (Albo Atari XE/XL do DTP).

Tak więc odpowiadam na pytanie postawione na początku: 399 tys. starych złotych to nie tak znowu dużo, dlatego nie oczekujmy zbyt wiele. Ja radziłbym jednak poczekać na coś lepszego za tę samą cenę, albo kupić normalny kompakt ze znacznie lepszą muzyką.

Cornelli vel Piotras vel Daemon

Myth

Walka między Dobrem i Złem towarzyszyła człowiekowi od zarania dziejów. Zepsucie wiecznych krain było w pewnym momencie tak wielkie, że spętało ludzi i przepełniło Ziemię wszechobecnym strachem. Potężne istoty bawiły się kosztem ludzi. Ale nie tylko Źli istnieli TAM. Wciąż żyli Tytani uważający, że człowiek powinien mieć własną wolę i możliwość decydowania o swoim przeznaczeniu. Wybrali oni jedynego wierzącego i znającego mitologię, legendy, podania, aby przeciwstawił się Ciemnym mocom. Jego wiedzę i wiarę wystawiono na ciężki test – przeżyć w zapomnianych krainach legend, rzymskich, greckich, egipskich i północnych mitów.

Tak więc pojawiłeś się. Od razu zaatakowały cię szkieletony, harpie i inne potwory. Na początku będzie trudno – musisz wywalczyć miecz i inne bronie. I pamiętaj o kardynalnej zasadzie – nie stój w miejscu! Im dłużej będziesz stał jak kołek wymachując mieczem, tym większe hordy Złych nadciągną. Zabite harpie zostawiają różne przedmioty – dodatkową energię, ogniste kule itp. Zbieraj je niezwłocznie, bo po chwili znikają. Jeśli nie możesz przejść pierwszego poziomu, zwróć uwagę na wiszący szkielet...

Muszę przyznać, że nie byłem zachwycony tą grą, bo ani grafika, ani muzyka nie wykorzystują możliwości CD32. Taką samą przygodówkę można było osiągnąć bez żadnego wysiłku na zwykłej pięćsetce. Jedyne co zadowala, to sama walka – jest dość dynamiczna i choć nie tak krwista, jak mogłaby być, to dodaje uroku „MYTH-owi". Solidna, klasyczna zabijacka przygodówka.

Cornelli







STARBALL

I oto mamy przed sobą kolejną gierkę na małego... Ataraka. Sprawa tym razem jest banalna. Mając do dyspozycji joystick oraz bystry wzrok i nerwy na wodzy musimy kierować kulką. Tak jak inne, nasza jest metalowa, lubi odbijać się od wszystkiego z czym się zetknie. Im szybciej się toczy oraz z większym impetem walnie o przeszkodę, tym dalej się od niej odbije. Proste prawda? Otóż tylko na papierze. W rzeczywistości kulka jest wredna i nie chce się słuchać naszego ukochanego joysticka, ale o tym później.

Na swojej drodze napotka ona kilka typów przeszkód.

Po pierwsze ściany. Nie ma co w nie walić, bo tylko można dostać wstrząsu mózgu.

Brak podłogi, czyli dziura. Nasza mała, okrągła bohaterka robi spad i tyle ją widzieli. Często się zdarza, że po odbiciu od ściany kula leci właśnie w przerwę w podłodze.

Drzwi. Jak łatwo się domyślić potrzebny jest do nich kluczyk.

Różne zgniatacze i prasowacze są bardzo nieprzyjemnymi rzeczami. Jeżeli zaplączemy się kulką w ich okolice to zrobią z niej talerzyk.

Takie coś podobne do kulki dodaje energii.

„Rękawica bokserska" pojawia się i znika oraz wciąga nieopatrznie błąkającą się w okolicy bohaterkę gry, tym samym kończąc jej żywot.

Tyle o przeszkodach. Celem gry jest jak zwykle pokonanie maksymalnie, niewyobrażalnie wielkiej, zabójczej liczby poziomów oraz osiągnięcie satysfakcji z wykonanej roboty.

Grafika jest w porządku. Myślę, że nie dałoby się więcej wycisnąć z 4 kolorów. Mam jednak małe zastrzeżenie, albowiem obiekty są bardzo małe. Mogłyby być dwa razy większe, nic by to grze nie ujęło a zwiększyłoby czytelność. Co innego muzyka. Autor, zresztą nie byle kto, tylko sam Kuba Husak, postarał się jak zwykle i dokonał kompozycji na wysokim poziomie.

Ogólnie zabawa prezentuje się nie najgorzej. Szkoda tylko że nie jest to zabawa dla wszystkich. Ale nie marudźmy już. Zasiądźmy przed komputerkiem, odpalmy gierkę i dajmy szarym komórką podziałać, a rękom się wyżyć (na joysticku oczywiście).

Szalony Wiewiór

Deluxe Galaga v 2.5







Przyzwyczailiśmy się, że dobre gry wydawane są przez wielkie firmy. Jeżeli grę wyda firma typu Psygnosis czy Team 17 to od razu wiadomo, że będzie to program nad którym warto spędzić trochę czasu. Na pewno słyszeliście też o programach typu shareware. Mają one tę zaletę, że program można sobie najpierw obejrzeć i przetestować przez pewien krótki okres w domu i jeśli nie spełnia on naszych oczekiwań przestać go używać. Jeśli jednak jesteśmy z niego zadowoleni i mamy ochotę dalej z niego korzystać, należy przesłać autorowi opłatę rejestracyjną pozwalającą nam zostać pełnoprawnymi użytkownikami programu. Otrzymamy wtedy zarejestrowaną wersję , która bardzo często ma o kilka opcji więcej niż wersja shareware. Właśnie do takich programów należy Galaga Deluxe.

Jest to klasyczna strzelanka, w której mały stateczek musi walczyć z całymi hordami wrogich obcych najeźdźców w obronie ziemi. Na początku lecisz małym myśliwcem ze słabą siłą ognia, poruszającym się odrobinę zbyt wolno, ale zestrzeliwując Obcych możesz zdobyć spadające bonusy i pieniądze, które umożliwią Ci rozbudowanie Twojego statku. Możesz zebrać lub kupić podwójne, potrójne, poczwórne strzelanie, super broń, lasery i wiele innych broni ułatwiających przeżycie. Wśród bonusów można znaleźć także przyśpieszenia, zbroje pozwalającą przetrwać zderzenie lub trafienie, bonusowe gry, odznaczenia wojskowe i wiele innych rzeczy.

Co kilka plansz spotkasz większe statki-matki, które są o wiele bardziej niebezpieczne i trudne do zestrzelenia. Co czwarta plansza to tak zwana bonus-wave lub kamikadze-atack gdzie można zdobyć wiele punktów i pieniędzy. Co cztery plansze można także dokonać zakupów w gwiezdnym sklepie, ale aby się do niego dostać trzeba najpierw zgromadzić co najmniej 50 kredytów.

Od czasu do czasu zdarza się burza meteorytów, którą jest dość ciężko przelecieć, ale za to można podczas jej trwania zdobyć naprawdę dużo kredytów. Podobnie jak w memory station, w której gra się w memory i można zdobyć wszystko począwszy od punktów, a na dodatkowych życiach skończywszy. Czasem następuje awaria podczas lotu w hiperprzestrzeni, co kończy się tym, że musimy walczyć ze znajdującymi się w niej wrogimi obiektami.

Co kilkanaście plansz przyjdzie nam się spotkać z wielkim statkiem bazą, który jest naprawdę niebezpieczny. Nie dość, że cały czas wypluwa z siebie mnóstwo pocisków to jeszcze aby go zestrzelić trzeba w niego wpakować kilka wagonów amunicji.

„Galaga Deluxe" to bez wątpienia najlepsza gra typu shareware i jedna z najlepszych strzelanek na Amigę. W stu procentach zasługuje na nazwę Deluxe. To, czy uratujesz Ziemię, zależy tylko od Ciebie. Powodzenia...

BADJOY

Brain Spasm



Z dużą przykrością stwierdzam, że ostatnimi czasy coraz rzadziej pokazują się na Komciu gry przykuwające na dłuższy czas moją uwagę. Jako posiadacz Amigi i Komcia prawie cały wolny czas spędzam przed monitorem Amisi. Jednak kilka dni temu doznałem prawdziwego szoku – ujrzałem „Brain Spasm". Gra ta moim zdaniem jest po prosu genialna.

Na pierwszy rzut oka jest to zwykła gra logiczna, jakich wiele. Na ekranie widzimy dużo/kilka (zależy od wybranego stopnia trudności) klocków, z różnymi wzorkami na sobie. Klocki te możemy poruszać w dowolnie wybranym kierunku świata. Raz ruszony klocek leci tak długo, aż napotka stojący na jego drodze inny klocek. Jeśli zetkną się ze sobą dwa klocki z identycznym wzorkiem, znikają one z planszy (dając nam oczywiście parę punktów). Dla urozmaicenia, co pewien czas (także zależny od stopnia trudności), przy krawędziach planszy pojawiają się nowe klocki.

Pomyślałeś sobie pewnie Czytelniku: wiele było podobnych gier, co w niej takiego wspaniałego. A więc posłuchaj: na początku pewnie szybko zlikwidujesz większość klocków i będziesz czekał na nowe. Po pewnym czasie klocki zaczną się pojawiać coraz szybciej. Tobie jednak cały czas będzie udawać się większość z nich zlikwidować.

Klocki nic sobie z tego nie robiąc pojawiają się coraz szybciej. I ty starasz się coraz szybciej je likwidować. Nerwowo zastanawiasz się jakie klocki by ze sobą zetknąć. Gdy prędkość osiągnie 7 poziom, zacznie się poleczka. Przeżycie wymaga całkowitej koncentracji. Tu przydaje się pomoc drugiej osoby, która będzie Ci podpowiadać, jakie klocki zetknąć (gdy klocków jest już dużo, naprawdę trudno się w tym wszystkim samemu połapać). Grając w tę grę wpadłem w swoisty trans, z którego nagle zostałem brutalnie wyrwany napisem GAME OVER. Zaznaczyć należy, że napis ten pojawia się w momencie, gdy przy żadnej ściance nie ma wolnego miejsca na pojawienie się nowego klocka.

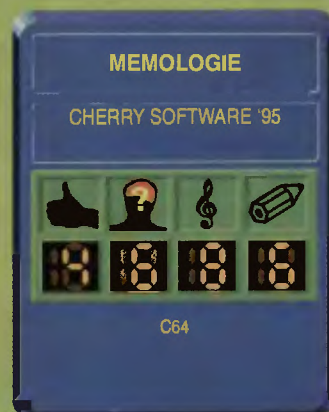
Całości atmosfery dopełnia ładna muzyczka. Jeśli nadal nie wierzysz, że gra ta potrafi wciągnąć – sam w nią zagraj. Efekt gwarantowany!

Ferion



Memologia





Gra w memory jest znana już od lat. Polega ona na tym, że zestaw kartoników z obrazkami rozsypuje się po stole (lub układa w kilku rzędach i kolumnach). Gracze na przemian odkrywają po dwa kartoniki. Jeżeli odkryją parę, to zabierają ją i mają prawo do kolejnego ruchu, jeżeli jednak obrazki nie pasują następny ruch wykonuje kto inny, a obrazki są zakrywane. Memory to raczej gra dla dzieci, ale i nieco starsi grają w nią z przyjemnością (tak jak Kopalny i ja).

„Memologie" to jedna z wielu komputerowych wersji memory, z tym że, przeznaczona jest ona dla jednego gracza. Zadaniem jest odkrycie wszystkich 18 par rozmieszczonych na planszy o rozmiarach 6 x 6 kwadracików, używając określonej liczby ruchów. Jeżeli limit ruchów zostanie wyczerpany, a na planszy pozostaną jeszcze jakieś nie odkryte pary, to niestety... Game Over. Jeżeli jednak uda się odkryć wszystkie pary, to możemy wziąć udział w następnej rozgrywce, z tym że limit ruchów jest mniejszy. Kolejne plansze to coraz mniejsze limity ruchów.

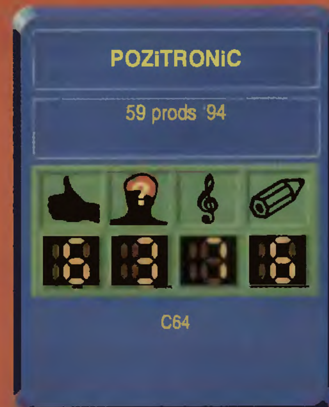
W grze dostępne są dwa zestawy obrazków przedstawiających różne rzeczy. W kolejnych planszach gramy na przemian zestawem pierwszym i drugim. Trzeba przyznać, że obrazki są dość charakterystyczne, co pozwala łatwo je zapamiętać i czyni grę niezbyt trudną. Tak więc myśle, że grę można polecić szczególnie młodszym graczom.

Ciekawe, że ten wydany w Skandynawii program został napisany przez naszych rodzimych programistów.

BADJOY

POZITRONIC





Piłka jest jedna, a bramki są dwie – tak najprościej można by opisać piłkę nożną. Parafrazując to powiedzenie – bramki są dwie, a piłki też dwie – można by opisać grę „Pozitronic".

W zabawie biorą udział dwie osoby (niestety komputer nie potrafi zastąpić drugiego gracza). Zadaniem każdego z graczy jest umieszczenie swojej piłki w bramce przeciwnika, zanim jemu uda się wbić swoją piłkę do naszej. Podczas walki piłki mogą się odbijać od ścianek i przeszkód, a także zderzać między sobą. Mamy więc do dyspozycji dwie techniki, albo staramy się przede wszystkim bronić naszej bramki, by w dogodnej sytuacji zaatakować, albo nie zważając na poczynania przeciwnika podążamy jak najszybciej do celu. Trzeba jednak uważać, bo można sobie strzelić samobójczego gola, co czasem zdarza się w ferworze walki.

Sterowanie odbywa się w ciekawy sposób. Otóż obok naszej piłki znajduje się niewielki punkt. Naciśnięcie przycisku fire spowoduje wystrzelenie piłki w jego kierunku. Siła strzału zależna jest od odległości piłki od „punktu celowniczego". Na początku gra jest dość prosta, ponieważ gramy na czystym boisku. Jednak na dalszych planszach zaczynają się pojawiać przeszkody i dopiero wtedy zaczyna się prawdziwa zabawa!

Niezła grafika i przyjemny dźwięk towarzyszą przez cały czas rozgrywki, ale raczej nie ma czasu się nad tym zastanawiać prowadząc szaleńczy pojedynek z kolegą, by udowodnić mu, że jest się lepszym!!! (a może nie...)

BADJOY

Timtris





Tetris to gra wymyślona w Związku Radzieckim. Swego czasu była on bardzo popularna (mówiło się nawet, że jest to najczęściej używany w biurach program). Także na C64 powstało wiele wersji tej gry. Jedną z nich jest „Timtris" wydany przez firmę Timsoft.

Tradycyjnie gra polega na upchnięciu w studni jak największej liczby klocków. Oczywiście, gdy ułożymy całą poziomą linię, znika ona z ekranu robiąc miejsce na kolejne klocki. W tym programie szerokość studni jest nieco większa niż standardowa, przez co gra staje się trudniejsza i jednocześnie ciekawsza.

Przez cały czas towarzyszą nam przyjemna grafika i muzyka. Myślę, że z przyjemnością będą grali w nią starzy miłośnicy tetrisa, jak i ci, dla których klocki spadające do studni są zupełną nowością.

BADJOY

ROKETZ



Atmosfera robiła się coraz bardziej gorąca – zawodnicy wsiedli do swoich statków i zaczęli rozgrzewać silniki. Powoli nadchodził czas startu – wszystkich ogarnęło poddenerwowanie, tylko piloci spokojnie przygotowywali się do startu.

Nagle rozległ się dźwięk oznajmiający o rozpoczęciu wyścigu i oba statki natychmiast wystartowały kierując się do meteorytu oznaczonego napisem Start. Pierwszy znalazł się tam czerwony, który szybko zawrócił i skierował się dalej tak jak wskazywały strzałki. Jednak drugi pilot chwilę później minął Start i zaczynał go powoli doganiać. Czerwony ostro przyspieszył i nagle skręcił, gdyż zauważył przed sobą ścianę. Ledwo się wyrobił, lecąc tuż przy ścianie i odetchnął z ulgą. W tym samym momencie jego statkiem zatrzęsła eksplozja rakiety. Pilot nie wstrząsnęła nawet tego zauważyć, gdy maszyna skręciła i rozbiła się na ścianie...



Teraz Ty możesz wziąć udział w tej zabawie wystarczy Amiga 1200 i odrobina wolnego czasu. Po uruchomieniu gry wybierasz planszę po której będziesz latał. Następnie powinieneś stworzyć sobie pilota (wybrać imię). Teraz wybierz sobie statek (jeden z dwóch w wersji PD i z 4 w zarejestrowanej). Zależnie od wybranego statku masz do wyboru różne zestawy broni, silników i gadżetów typu osłony. Oprócz tego w każdym statku możesz zwiększyć bak, luk amunicyjny i poziom, do którego może Ci się naładować energia statku. Oczywiście wszystko kosztuje – płacisz dziwną jednostką, zwaną NRG. Na początku (przy podstawowej konfiguracji statku) masz tego 21. Każdy zakup kosztuje Cię jakąś sumę – gdy ilość NRG spadnie poniżej 9 (tyle masz normalnie żyć), będziesz miał tyle żyć, ile tych jednostek.

Po uzbrojeniu statku startujesz – najpierw powinieneś dolecieć do miejsca oznaczonego napisem „Start", a potem tak jak pokazują strzałki. Powinieneś przy okazji uważać na skały i znajdujące się w pobliżu działka strzelające do Ciebie.

Jeśli spotkasz po drodze swego przeciwnika, powinieneś niezwłocznie go zniszczyć. Możesz to zrobić na dwa sposoby: strzelając do niego i zabierając mu całą energię, albo pakując mu w odpowiednim momencie rakietę tak, aby pęd pocisku wrzucił go na jakąś ścianę. Ta druga metoda jest dużo lepsza bo zabija szybko i bez bólu (dla Ciebie oczywiście).

Jeśli czujesz, że kończy Ci się paliwo, energia lub amunicja, powinieneś wrócić na miejsce, z którego startowałeś i tam wylądować – po chwili wszystko doładuje się do poziomu określonego przy rozbudowywaniu statku. W niektórych planszach znajdują się także miejsca z napisem „Recharge here", w których obaj gracze mogą doładować sobie energię lub paliwo.

Wyścig kończy się w momencie gdy jeden gracz przegra (straci wszystkie życia). Wtedy gracze są punktowani za:

1) liczbę żyć, jaka im została; jeśli sam zginąłeś, tracisz tyle punktów, ile przeciwnikowi zostało żyć;

2) rożnicę w okrążeniach, które przelecieli;

3) za zwycięstwo (+2 punkty) i przegraną (-2);

4) Za dużą różnicę w liczbie punktów posiadanych przez graczy (np: jeśli jeden ma 90 punktów, a drugi zdobył już 130, to ten pierwszy ma z tej okazji bonus +4, a drugi –4).

Wszystkie te pozycje są sumowane z liczbą punktów i nowa ilość punktów jest nagrywana na dysk. Teraz każdy gracz może w pełni przekonfigurować swój statek (nie powoduje to utraty punktów) i znowu przystąpić do pojedynku.

Na koniec chciałbym jeszcze dodać, że gra jest naprawdę dobrze wykonana – ma przyjemną muzyczkę, bardzo realistyczne odgłosy silników i strzałów. Do tego jeszcze cała grafika i animacje (dość płynne) lotu oraz skręcania statków zostały wykonane w technice ray-tracingu.

Ferion







TROCHĘ HISTORII

Na początku był chaos. Zaraz potem w kinach pojawiły się „Gwiezdne Wojny" i od razu zostały jednym z najbardziej kasowych filmów w historii kina. Trzymający w napięciu scenariusz, rewelacyjne efekty specjalne i reżyserskie mistrzostwo w połączeniu z bajkową fabułą spowodowały, że film nie schodził ze szczytów list oglądalności. Mimo upływu czasu gwiezdna seria nie starzeje się, przeciwnie, kolejne lata tylko umacniają jej pozycję w gronie klasyków.

Od czasu gdy rebelianci zniszczyli w brawurowym ataku Gwiazdę Śmierci minął jednak szmat czasu, a jedną z najpopularniejszych rozrywek stały się gry komputerowe. Lucas Film nie zasypywał gruszek w popiele ani nie starał się spocząć na laurach – wytwórnia utworzyła oddział zajmujący się grami i nadała mu nazwę Lucas Arts (zaczął się filmowo-growy multitasking). Kiedy komputery osobiste wreszcie osiągnęły rozsądny poziom mocy obliczeniowej a przy tym stały się popularne i niedrogie (w kategoriach zachodnich), narodziła się pierwsza z serii gier wykorzystujących, jak się miało wkrótce okazać, temat-żyłę złota, „Star Wars". Pionierem był „X-Wing"...

Nieprawdopodobny sukces tego symulatora zaskoczył chyba nawet samych producentów. Entuzjastyczne recenzje we wszystkich poważnych pismach komputerowych, nagrody za doskonałość techniczną i stosy listów od fanatyków tematu zrobiły swoje – nie trzeba było długo czekać na kolejne misje. Przedłużeniem linii symulatorów był „TIE Fighter", równie dobry jak jego poprzednik (niedługo opiszę dla Was dysk misyjny do TIE). Krótko potem zaczęły pojawiać się pogłoski o kolejnej grze z (nazwijmy to po imieniu) serii „Star Wars", która miałaby być wzorowana na przesławnym „DOOM-ie". I tak się stało – opisywana przeze mnie dziś gra to

KOLEJNY KONKURENT GRY WSZECHCZASÓW

Każdy zdrowy na umyśle człowiek przyzna, że to właśnie dzieło ID Software zainspirowało twórców „Dark Forces". Na szczęście twórczo wykorzystali oni doświadczenia kolejnych firm próbujących budować swoje wersje trójwymiarowego świata i powstał produkt w wielu miejscach przewyższający swoich poprzedników.

Zacznijmy od podstaw, czyli serca programu zwanego z angielska „engine". Można w jego ramach spoglądać w górę i w dół, co podobnie jak w „System Shock", a w przeciwieństwie do „Rise of the Triad", naprawdę jest przydatne (jeżeli nie konieczne). Wystarczy nieuważny krok i można na ten niezbyt wyszukany przykład wpakować się na minę, co wiąże się ze znacznym ubytkiem sil witalnych. Oczywiście kąty nachylenia ścian względem siebie nie muszą być równe 90 stopniom, co ma błogosławiony wpływ na szeroko pojęty realizm gry. Nie ma też ograniczenia wysokości sufitów i podłoża – pełna dowolność.

Udało się pokonać barierę „jednej podłogi w wymiarze Z" (nazwa własna, zastrzeżona – Rooshkeen), co mówiąc ludzkim językiem sprowadza się do możliwości umieszczenia jednego pomieszczenia nad drugim. Nie jest to żadna nowość, można to było obejrzeć w Descencie, stanowi jednak bardzo duży plus. Opisany wyżej syndrom pociąga za sobą także wielopoziomowość mapy, co nie wróży dobrze powstaniu edytorów poziomów.

Zachwyca bogactwo tekstur. Każdy poziom ma swój własny, niepowtarzalny klimat, który czyni go niezapomnianym. Niestety film pamiętam jak przez mgłę (młody byłem! Powrót Jedi obejrzałem za to 6 razy - wpadnij do mnie, mam całą trylogię w oryginale na vidio - Borek), ale specę mówią o zamierzonym i co najważniejsze osiągniętym podobieństwie poziomów do rzeczywistych lokacji występujących w filmie. Niedługo TV pokaże „Wojny" w ramach cyklu „100 na 100" i trzeba to obejrzeć. Trzeba! Gwarantowane podwyższenie motywacji o 100%.

Oprócz patrzenia w dół i w górę, można też podskakiwać i chodzić „kaczym chodem", czyli kucając (bardzo przydatne!). Ogólnie rzecz biorąc engine zrobiony jest bardzo starannie i sprawia wrażenie dopracowanego.

O CO BIEGA?

Wcielamy się w rolę Kyle'a Katarna, świetnie wytrenowanego najemnika, który niedawno został zwerbowany przez Rebeliantów. Do tej pory służył jako agent specjalny w siłach Imperium, jednak wskutek splotu niekorzystnych dla Senatora Palpatine'a wydarzeń przeszedł na jasną stronę mocy. Kyle to straszny twardziel, typ gościa, który pożera płyty chodnikowe na śniadanie i popija żywym spirytusem (czyli Rosjanin). Tylko tym można sobie tłumaczyć jego dotychczasowe wyczyny.

Do wykonania mamy czternaście misji z których każda (powyżej drugiej) jest ogromna. Co najważniejsze, zadania nie ograniczają się wyłącznie do wystrzelania przeciwników, przełączenia odpowiednich przycisków i odnalezienia wyjścia. W „Dark Forces" każda misja ma określone cele (nawet kilka) które należy osiągnąć, by pomyślnie zakończyć zadanie. Programistom (a raczej ludziom



od designu i grafiki) należy się błogosławieństwo – udało im się stworzyć absolutnie niepowtarzalną atmosferę każdego poziomu. Lokacje są zdecydowanie bardziej rzeczywiste niż w „DOOM-ie", gdzie każdy poziom był podobny niezależnie od tego, gdzie się rozgrywał. Jeżeli mamy



do czynienia z bazą, to naprawdę wygląda ona jak baza, będąc na statku Jabby prawie czuje się lot. Bliskie związki z szeroko pojętym światem „Star Wars" to zdecydowanie najmocniejsza strona gry. To, w połączeniu z doskonale zaprojektowanymi misjami sprawia, że momentami można świetnie wczuć się w rolę Kyle'a i przenieść myślami do galaktyki far, far away...

W toku akcji przyjdzie nam walczyć z wieloma przeciwnikami. Mimo dość dużego ich urozmaicenia wszyscy umierają tylko na dwa sposoby – padają po strzale lub wylatują w powietrze na skutek działania miny, lub granatu. Mając tak dużo niewykorzystanego miejsca na kompakcie (gra zajmuje nieco ponad 10% pojemności krążka) warto było pokusić się o urozmaicenie walęsającego się w korytarzach inwentarza. Przykry jest także brak płynów ustrojowych u żołnierzy imperialnych. Nic bardziej nie cieszyło oczu niż walający się w bezładzie zakrwawiony trup Impa lub wybebeszony korpus Barona. Lucas Arts nie zdecydował się na wprowadzenie tak drastycznych scen, zapewne w celu maksymalnego obniżenia dopuszczalnego wieku graczy (w niektórych krajach ma to poważny wpływ na wielkość sprzedaży). Szkoda.

WROGOWIE

Żołnierze Imperium:

Imperial Stormtroopers – występują masowo, do szczęścia potrzeba im dwóch strzałów ze „strzelby" . Uzbrojeni w Laser Rifle. Kiepscy strzelcy;

Imperial Officers - ubrani w brązowe mundury, noszą tylko pistolety. Świetnie strzelają. Jeden strzał i idą do Bozi;

Imperial Commandos – elita wybrana spośród oficerów. Uzbrojeni w Laser Rifle są bardzo szybcy i celni. Wytrzymują trzy strzały;

Imperial Darktroopers – urodzeni mordercy. Występują dwie odmiany: chodząca i latająca. Latająca ma przy okazji na sobie zbroję, więc jest bardzo trudnym przeciwnikiem. Zniszczenie statku, na którym są produkowani, to cel gry.

Urządzenia Mechaniczne:

Gun Turrets – śmiercionośne, obrotowe wieżyczki laserowe podwieszane pod sufitem. Bardzo groźne;

Probe Droids – lewitując podobne do meduzy (wiszą farfocie) roboty. Wybuchają i zestrzeleniu;

Interrogation Droids – kulis odmiana robotów. Wyposażoi w mocniejszą broń i inteligentniejsze.

Remotes – uwijające się wokół gracza małe kulki, bardzo denerwujące i trudne do zestrzelenia;

Reszta:

Grans – trójokie świnie z ekipy Jabby. Niesamowicie groźne – rzucają granatami i przeważnie robią to celnie;

Gamorrean Guards – uzbrojeni w topory, bardzo silni i wytrzymali. Lepiej nie podchodzić do nich za blisko;

Bounty Hounters - podobni do gadów, uzbrojeni w niesamowicie niebezpieczną strzelbę wstrząsową;

Dianoga – zmutowana ośmiornica występująca w ściekach. Nie chronią przed nią tarcze – jedynym wyjściem jest nie zatrzymywać się ani na chwilę.

Mamy też kolesia o imieniu Bobba Fett oraz wielkie jaszczury (na statku Jabby). Stworzenia te występują jednak tylko raz w całej grze, więc nie warto się o nich rozpisywać.

Z braku miejsca nie napiszę już o podręcznych narzędziach do wysyłania

imperialistów w krainę wiecznych łowów. Wiedzcie tylko, że jest ich dziesięć i są świetnie zrobione.

Przyszła pora na podsumowanie. To świetnie, że grą zainteresował się IPS Computer Group. Dotąd produkty Lucas Arts nie trafiały na polski rynek przez największych dystrybutorów, co sprawiało, że albo nie można ich było wcale kupić, albo kosztowały krocie pojawiając się na giełdzie (np. „Dark Forces" kosztowały tam w momencie pojawienia się prawie trzy miliony starych złotych). Jeżeli chodzi o ocenę, muszę coś wyjaśnić: inaczej odbierze grę człowiek który kilka razy obejrzał film (może nawet czytał książkę) i grał w „TiE" oraz „X-Winga", a inaczej ktoś dla kogo jest to pierwsze spotkanie z serią „Star Wars". Ja jestem tym pierwszym typem i nie ukrywam, że dzięki „Dark Forces" miałem tydzień świetnej zabawy. Polecam ten produkt wszystkim sobie podobnym i zapadam w ciepły fotel w oczekiwaniu na „gwiezdną" przygodówkę...

P.S. Dźwięk na GUS-ie jest jednym z najlepszych jakie słyszałem.

P.P.S. Ale za to zakończenie tragiczne...

ROOSHKEEN

DARK FORCES







The Defender of the Empire

Dokładnie dziewięć miesięcy temu Lucas Arts wypuściła na rynek grę „TIE Fighter", następcę „X-Winga". Tak jak wszystkie inne produkty oparte o temat „Star Wars", „TIE" sprzedawał się doskonale. Nie dziwi więc fakt, że programiści doją tę krowę do granic możliwości wypuszczając kolejne dodatki przedłużające życie gier i, tak zupełnie na marginesie, nabijające kieszenie twórcom.

„Defender of the Empire" to trzy nowe bitwy, zawierające po sześć misji każda. Oprócz kampanii można też potrenować na najnowszych myśliwcach Imperialnych – TIE Advanced i TIE Defenderze. Misje treningowe są świetnie zaprojektowane i naprawdę warto je ukończyć. Wracając do sedna sprawy – w toku prawdziwych misji przyjdzie nam nader często siedzieć za sterami Defendera, co jednoznacznie sugeruje tytuł „dysku misyjnego". Fakt ten wywołuje we mnie mieszane uczucia. Statek ten przewyższa o kilka klas każdą z maszyn Rebelii i w walce bezpośredniej nie ma sobie równych. Programiści chcąc zneutralizować jego potężną siłę rzucają do walki po prostu hordy X, Y, i A-Wingów, z których tylko te ostatnie mogą na chwilę zająć uwagę gracza. To powoduje, że gra zmienia się powoli w strzelankę i traci tak rewelacyjny, charakterystyczny dla kosmicznych symulatorów LA strategiczny smaczek.

Oczywiście nie wszystkie misje są tak łatwe jak by się mogło wydawać. Opisana powyżej techniczna przewaga Defendera jest też nautralizowana w inny sposób, znany z oryginalnej wersji gry: do walki stają myśliwce Imperium ze zbuntowanej floty Admirała Zaarina. To już zupełnie inna bajka – chłopcy Admirała latają najczęściej na TIE Advanced, rzadziej na Defenderach. Każdy z nich jest osobiście wybierany spośród najlepszych pilotów zgłoszonych do służby. To powoduje, że są naprawdę trudni do zestrzelenia (za pomocą lasera) – na miarę zniszczenia interceptora w „X-Wingu". Dzięki rzuceniu tych elitarnych jednostek do walki gra staje się dużo trudniejsza, ale niestety traci swój klimat walki z Rebelią. Szkoda. Admirał dodatkowo wydaje się współdziałać z rebeliantami – ich statki często pojawiają się razem.

Przybyło nieco inwentarza, ale nie nam, tylko przeciwnikom. Przez minione pół roku rebelianci wynaleźli T-Winga, który jednak jest niczym innym jak kopią Headhuntera z nowym (czyt. wydajniejszym) silnikiem. Mamy też nic nie wnoszącego R-41 Starchasera, stumetrowy statek zwiadowczy (turbolasery!), transportowiec Muurian, a nawet czterystumetrowy liniowiec pasażerski!

THE DEFENDER OF THE EMPiRE

LUCAS ARTS '95



PC 386, 4MB, GUS

Oprócz nich warto jeszcze zwrócić uwagę na ponad półkilometrowy Dreadnought. Pod koniec gry pojawi się też zmodyfikowana, bardzo groźna na Assault Gunboat.

Zasady walki pozostały te same – w pierwszej kolejności należy eliminować z gry bombowce wroga, czyli Y-Wingi, B-Wingi i TIE-Bombery Zaarina; następnie pozbyć myśliwców przenoszących rakiety, co jest o tyle trudne, że połowa statków Imperium oraz prawie wszystkie Rebelii mają taką możliwość. Radzę o jedno oczko dopalić system zasilania laserów oraz tarcz. Przy takim ustawieniu Defender osiąga prędkość 97 MGLT, co i tak przewyższa możliwości któregokolwiek ze statków rebelianckich i większości maszyn zbuntowanego admirała.

Dla lubiących „nabijać" maksymalne wyniki podam cele bonusowe do ostatniej (niestety, brak miejsca), dziesiątej bitwy. Oto one:

Bitwa 10 Misja 1
- 100% of Y-Wing group Boegis must be destroyed
- 100% of T-Wing group Oro must be destroyed
- Corellian Transport Dhoora must be captured

B10 M2
- Utility Tug Rover must have survived
- 100% of TIE-Defender group Z-Alpha must be destroyed
- 100% of TIE-Defender group Z-Beta must be destroyed
- 100% of TIE-Defender group Z-Gamma must be destroyed
- 100% of TIE-Defender group Z-Delta must be destroyed
- Nebulon B-2 Frigate Z-Kopsh must be destroyed
- 100% of TIE-Advanced group Z-Eta must be destroyed
- 100% of TIE-Advanced group Z-Theta must be destroyed
- 100% of TIE-Advanced group Z-Zeta must be destroyed

B10 M3
- Brak

B10 M4
- Carrack Cruiser Prism must be destroyed
- Probe Yey must be destroyed

B10 M5
- Escort Shuttle Black Box must be inspected

B10 M6
- 100% of all X-Wing must be destroyed
- 100% of all A-Wing must be destroyed
- Strike Cruiser Lonsigar 1 must be destroyed
- Strike Cruiser Longsigar 2 must be destroyed

Bawcie się dobrze i tradycyjnie niech Moc będzie z Wami!

ROOSHKEEN



